

GAMES



ZX Spectrum

Описание игр компьютера

ZX SPECTRUM

Часть I

Год 2112 от Рождества Христова... технология ушла далеко вперед... Покупки делаются с помощью компьютера, работа связана только с компьютером и выполняется дома, на собственных компьютерах.

Ваша задача: исследовать вычислительный комплекс, выявить местоположение карт ПЗУ, перенести их в главное помещение и разместить в правильной последовательности. Тем самым вы восстановите работоспособность главного компьютера.

В вашей миссии вас сопровождает Подди — ищейка-робот. Ниже игрового экрана расположено окно с бегущими сообщениями, рядом с которым пиктографическое меню. Оно используется, для того, чтобы брать объекты, использовать их и выбрасывать, для проверки статуса человека и собаки, для высвечивания набора предметов, которые они несут. Имеются пиктограммы первой помощи, питания, открывания дверей.

На других экранах появляются в избытке другие пиктограммы, в основном для определения типа джойстика и работы компьютера.

Одновременно вы можете нести только три предмета, но Подди перетаскивает гораздо больше, поэтому менее существенные — консервные банки, консервный нож, лампочку — следует поручить ему. Все предохранители пусть тоже несет он. Брать вещи у Подди и передавать ему их можно только тогда, когда он рядом с вами, поэтому аптечку первой помощи всегда носите с собой.

С Подди, как и со всякой собакой справиться нелегко, ее поведение непредставимо и часто глупо. В любой момент он может убежать от вас (в пределах комнаты), но если вы, будете оставаться на месте, то через какое-то время он опять к вам прибежит.

Если вы хотите, чтобы он немедленно вернулся, например, если нужно покинуть комнату, встаньте на линии его взгляда и попытайтесь потеснить его к двери. Подождите пока он не окажется у ваших ног и будет смотреть по направлению к двери. Подди не может выйти из комнаты в одиночку без вас.

В целом, польза от собаки небольшая. Основная ее задача — переносить вещи. Однако имеется несколько ситуаций, где она ведет себя странно, и на ее действия стоит обратить внимание.

Подди требует постоянного подзаряда энергией, для чего его нужно подводить к стенной розетке и включать пиктограмму подзаряда. Затем с помощью пиктограммы контроля состояния проверить, достаточно ли Подди заправился. Старайтесь избегать перезаряда: если у него вылетит предохранитель, а запасного нет, то собака окажется безжизненной.

Вы тоже можете истощить свои силы, поэтому подбирайте консервы, найдите консервный нож и периодически «подзаправляйтесь».

Большинство дверей на пути закрыты, и чтобы их открыть, нужны различные ключи. Чтобы проникать везде потребуются три ключа.

К числу полезных вещей относятся и бомбы. Их следует использовать в качестве противопехотных мин, располагая на пути надвигающихся роботов. Ожидая взрыв, не болтайте по соседству!

Лампочка нужна для освещения комнаты, в которой погас свет. Без нее вы не сможете воспользоваться аптечкой первой помощи при поражении роботом.

Когда найдете одну из карт ПЗУ, несите ее на центральный пульт управления и бросьте на пол. Если она вскочит в одну из ячеек, тогда все нормально, если нет — ищите следующую.

При переходе из одной комнаты (желтой) в соседнюю произошла неожиданность — вас перебросило на центральный пульт. Полезное открытие, но жаль, что телепортировка действует только в одну сторону: придется долго разыскивать собаку.

ACADEMY

(Тау Кита 2)

Ни одна из множества попыток совместить аркадные действия со сложными ситуациями приключенческих игр не была столь успешной как эта.

В этой игре неплохой научно-фантастический сценарий и простая, на первый взгляд, задача. Вам необходимо взорвать термоядерный реактор в столице Централисов на одной из планет Тау Кита. В нашем распоряжении боевой космический корабль—скиммер, за пультом которого вы находитесь. Эта машина буквально набита различным оборудованием и вооружением. Имеется лазер, 8 ракет с самонаведением по тепловому излучению, противоракетные установки, радар, компас, силовая защита, приборы ночного видения, а также бортовой компьютер (с гарантией от ошибок в программе).

На первом этапе общения с программой вы просто привыкаете к управлению, а потом начинаете получать удовольствие от использования команд «приключенческого» стиля. На этом языке вы общаетесь со своим компьютером, используя его для распознавания различных зданий, предметов и неприятельских кораблей. Можно также пользоваться очень детальной картой и системой телепортации.

ACE

Имитаторы полетов бывают разные: либо преодолевая огромные трудности при программировании, добиваются более-менее правдоподобного соответствия с некоторым существующим типом самолета, либо останавливаются на заведомо упрощенном варианте. В первом случае для того, чтобы просто оторваться от земли, необходимо тщательно изучить страниц 20—30 описания. Во втором случае квалификации настоящего пилота не требуется, да и различные эффекты (падающие самолеты, взорванные корабли и т. д.) выглядят более красочно. ACE относится ко второму типу.

В этой игре вам предстоит немало поединков, заправок в воздухе, боевых пусков ракет, полетов над сушей и над морем. Количество приборов управления сведено к минимуму. При этом вам предоставляется возможность стрелять по танкам, самолетам и кораблям (не забудьте зарядить соответствующее орудие при вылете с базы).

Основная суть игры состоит в том, что вы — пилот-одиночка, защищаете свободный мир от вторжения агрессора на суше и на море. Позиция врага нанесена на карту, которую вы можете посмотреть в любой момент. В игре имеется логическая последовательность — пока вы не уничтожите первую волну авиации противника, вы не можете атаковать его корабли.

Никакой особой техники управления полетом не требуется. На первых порах графика может и не произвести соответствующего впечатления, но не волнуйтесь, в конце концов она вам понравится.

ADVENTURE—A—

(планета смерти)

«Планета смерти» — это игра, в которой вы исследуете и открываете новый мир, не оставляя комфорта своего кресла. Компьютер будет действовать, как ваша марионетка. Вы инструкти-

руете его, используя короткие предложения, обычно глагол-существительное и если он поймет вас, то выполнит команду, если нет, то перефразируйте ее.

В каждом месте вы можете манипулировать обнаруженными предметами и использовать их для продвижения к цели в вашем приключении.

Ввод команды возможен с помощью клавиши «ENTER», чтобы удалить любые неверные буквы пользуйтесь клавишей «DELETE».

В этой игре вы оказываетесь заброшенным на чужую планету. Ваша цель уйти с этой планеты, обнаружив и освободив захваченный и недееспособный космический корабль. Вы встретите множество препятствий, которые необходимо преодолеть.

Поскольку эта игра очень большая, то программа имеет процедуру записи на кассету, с помощью которой вы сможете записать игру на любой стадии, чтобы потом вернуться к ней.

Чтобы записать игру, вы оставляете ее (QUIT), затем компьютер спрашивает вас, хотите ли вы сохранить игру? Отвечаете «Y». Компьютер высветит «READY CASSET» — готовь кассету. Включите ваш магнитофон на запись и нажмите любую клавишу. Запись занимает 3—5 сек.

В следующий раз, когда вы загрузите программу, то компьютер вас спросит — желаете ли ввести предварительно записанную игру? При ответе «Y» — да, опять засветится «готовь кассету». Включите магнитофон на воспроизведение и нажмите любую клавишу. Игра начнется с того места, где вы ее прервали. Желаем удачи!

ALCHEMIST

Ты — колдун, способный превращаться в орла. Обладаешь смертельным лучом. При прогулке по замку, следи за потерей как физической, так и волшебной силы. Овладеть этой игрой непросто. Сам должен сориентироваться, для чего предназначены разные предметы.

Клавиши управления:

Влево	— CAPS SHIFT, X, V, N, SYMBOL SHIFT
Вправо	— Z, C, B, M, SPACE
Вниз	— Q, E, T, U, O
Луч	— A, D, G, J, L
Превращение	— S, F, H, K, ENTER

ALIEN 8

В 2153 году автономный робот—исследователь межзвездного пространства потерпел крушение, попав в метеоритный поток. С большими трудностями приземлился он на ближайшую планету и начал ремонт. В этой игре вам предстоит возможность попутешествовать внутри космического корабля и собрать необходимые детали для его ремонта.

После того, как вы найдете нужную деталь, ее необходимо поставить на свое место. Детали имеют различную форму, и ставить их надо туда, где мигает изображение этих деталей.

Когда вы правильно поставите деталь, то в левом нижнем углу, возле изображения колокольчика появится цифра (1-ая деталь, и т. д.).

Вам нужно работать спокойно, чтобы не перепутать деталь и быстро, чтобы успеть закончить ремонт до того, пока вам хватит жизней. Это не так просто, потому что для этого вам нужно будет излазить весь корабль.

У вас есть 5 жизней, каждая длиной 9999 единиц времени, что вполне достаточно для того, чтобы успеть выполнить ремонт.

Когда вы отремонтируете весь звездолет, то сможете преспокойно покинуть эту планету, которая не представляет для вас никакого интереса, и отправиться для дальнейшего изучения межзвездного пространства.

ALIENS

Каждый, конечно смотрел художественный ALIENS (чужие звездные монстры). Этот фильм имеет много наград, в том числе Оскар, а точнее два Оскара: за специальные эффекты и за игру роли Риплей. Этот фильм нашел свое отражение и в компьютерной программе с тем же названием.

В ней разыгрывается вторая часть приключений Риплея. Сама программа, имеющая так много общего с фильмом, тем не менее не является его копией. Но она сходится на главном мотиве фильма, т. е. поиске королевы (QUEEN OF ALIENS). Основная разница между фильмом и игрой заключается в том, что в игре королеву ищет целая экспедиция, а не Риплей, как в фильме. В миссии принимает участие 6 человек, высланные в помощь колонизаторам (спасательная экспедиция).

В состав спасательной экспедиции входят:

1. Риплей — летный офицер, эксперт по «чужим», пилот.
2. Бурке — консультант колонии.
3. Горман — пилот, навигатор, электронщик.
4. Хинс — капрал, пилот, специалист по оружию.
5. Бишоп — электронщик, пилот.
6. Васьюнез.

Главным во всей игре является оружие, которое расходуется довольно быстро, а пополнить его можно только в помещении 28 (оружейная комната).

А вот один из возможных и, вероятно, единственный способ выполнения миссии. Предлагается разделить всю группу на две: по три человека каждая. Первая группа — боевая, вторая — очищающая. Боевая группа под руководством Риплея идет до помещения 78, но осторожно и не убивая «чужих» по дороге. Наилучшая и простейшая трасса следующая: с 1 по 4, потом влево, с 10 по 36, потом опять влево до 69, потом прямо до 72, затем влево до 107, до 96, вправо до 161 и затем уже прямо до 78. Когда в 78 встретится «чужой», то разнесите его в щепки.

Когда вся тройка будет в сборе, то одному надо идти на связь прямо до 187, там убить «чужого» и соединиться с оставшейся частью группы в 78. Дальше один, рискуя жизнью (его жизнь в ваших руках), выполняет уничтожительный рейд, убивая всех «чужих» по следующему маршруту: 168—159—190—223—224—240—239—246—241—227—223—229—230—247—246.

Оставшиеся два члена экспедиции должны иметь полные магазины и полную энергию. Они идут беспечно до 247, но дальше — с предельным вниманием 6 потому что в 248 находятся королева и «сетки».

Затем они должны отважно разнести королеву в пух и прах и очистить помещение от яиц и коконов, после чего появится возможность поворота к комнате 1. Это является сигналом для группы «очищения».

Оставшимся тремя из групп «очищения» раздавить все оставшихся в живых существ (коконы тоже) и возвратиться в помещение 1. Боевая группа тоже следует в помещение 1. На этом миссия считается законченной.

Внимание:

Несколько полезных советов.

1. Всегда целясь в голову.
2. После очищения сектора перед второй группой, запечатайте его, стреляя в контакт у дверей.

3. Не убивай безоружного ребенка! Это девочка, за ее обнаружение, но не за убийство получишь 100 очков.

4. Не пробуй силой открыть запертые двери, не хватит здоровья.

5. Не устраивай боя в помещении генератора.

1 — база;

Номера комнат:

2 — оружейная;

78 — центр управления;

174 — генератор;

248 — помещение королевы.

AQVAPLAN

Вы когда-нибудь катались на водных лыжах? А управляли катером, за которым прицеплен водный лыжник?

Если да, то несомненно вам не приходилось делать эти два дела сразу. Игра, которую мы вам представляем, поможет вам в этом.

В этой программе представляется возможность проверить свой глазомер, ловкость и умение ездить на водных лыжах.

Вы управляете катером и лыжником. Стараясь избежать столкновения с препятствиями, вы должны пройти через лабиринты этих препятствий, а в нужных местах просто их объехать. Помимо буйков и камней на вашем пути будут встречаться и движущиеся препятствия в виде яхт и катеров.

Задание проехать все зоны — очень трудное, но увлекательное, поэтому не будем раскрывать все подробности игры, а скажем лишь одно: в этой игре есть зоны, в которых встречаются своиственные только им одним препятствия.

ASTROCLONE

Сейдаббы снова вернулись! Фирма Hewson вновь обратилась к своим аркадным играм, но на новом уровне. Теперь программист Стив Тернер воспользовался приемами, которые так хорошо зарекомендовали себя в двух играх серии AVALON.

Эта игра имеет общие черты с игрой MARSPORT. Вы должны получить контроль над базами сейдаббов, чтобы деактивировать устройства, открывающие им путь на землю. Графика похожа на графику игры AVALON, но теперь в игре две стадии. Можно либо перемещаться по базе, отыскивая нужный вам гравитон, либо забраться в истребитель и броситься в схватку с крейсерами

сейдаббов. Обе эти части игры хорошо сбалансированы: приключения на базе дополняются боями в космосе.

ASTROCLON — весьма сложная игра. Фирма прикладывает к кассете обширную инструкцию.

BACKGAMON

Введение:

Нарды насчитывают более 3000 лет. Это игра удачи и умения для двоих. Игра ведется на специальной доске шашками или камнями с использованием пары костей. Сравнительно современное усовершенствование — удваивающий кубик, который придает этой игре новые возможности и увеличивает возможность победить противника за счет умения и мастерства, а не удачи.

Доска.

Доска состоит из 24 пунктов, которые равномерно распределены по четырем полям (по 6 в одном поле). Пункты обозначены черными и белыми треугольниками, и каждый имеет определенную букву (от А до Н).

Когда доска появляется на экране, то черная или красная сторона будет сверху, а белая или голубая — внизу. Вы играете на нижней голубыми. Толстая вертикальная черная зона, делящая доску, называется баром. Два поля справа от бара называются внутренними полями, а два слева — внешними.

Игра.

Ваши шашки играют по алфавиту (справа—налево вверх и слева—направо вниз). Красные шашки машины движутся в противоположном направлении.

Цель.

Ваша цель поставить все свои шашки в вашем внутреннем поле (пункты S-X) и убрать с поля прежде, чем машина сделает это со своими шашками на своем внутреннем поле (пункты A-F).

Ход.

Вы и машина по очереди бросаете кости и передвигаете одну или более шашек на количество пунктов, указанных в кубиках. Каждый кубик бросают отдельно. Если вы выбрасываете дубль, то количество очков удваивается и делается четыре хода четырьмя равными шашками.

Блокировка.

Если игрок имеет на пункте две или более шашек, то этот пункт заблокирован для противника.

Если имеете на пункте шашку, тогда противник там может поставить и свою шашку, выбив шашку противника в бар.

Бар.

Если у игрока одна или более шашек в баре, он должен забирать их из бара, прежде чем продолжить игру. Если вы в баре, то уходить должны в пункт, расположенный непосредственно справа от пункта А. Соответственно машина уходит из бара на пункт от Н. Игрок, который не может уйти из бара теряет очередь (случай, когда он заблокирован).

Снятие шашки.

Когда игрок поставит все свои шашки на внутреннее поле, он может начинать снятие. Если на кубике выпадает нужное количество очков, то есть шашка займет место сразу за последним пунктом, то ее можно снимать, если на кости выпадает число, превышающее необходимое. Сама шашка занимает самую удаленную от последнего пункта позицию.

Удваивающий кубик.

В начале игры удваивающий кубик находится в центре на баре и показывает 64, что соответствует 1 или 2. Пока кубик на этой позиции, любой из игроков имеет право предложить своему противнику сыграть дубль. Игрок, желающий продолжить дубль, должен сделать это предложение, когда выпадает его очередь бросать кубики. Если противник отказывается, то он проигрывает партию. Предлагающий получает столько очков, сколько показывал удваивающий кубик перед предложением.

Если предложение принято, то тогда удваивающий кубик переворачивается на другую сторону с наибольшей из оставшихся цифр и становится ближе к игроку, принявшему предложение. Этот игрок владеет кубиком и теперь только он может предложить дубль. Если будет новое предложение играть дубль, то кубик может менять хозяина.

Счет.

Первый, кто снимает все свои шашки, получает по крайней мере число очков на удваивающем кубике. Если проигравший не снял ни одной шашки, но не имеет шашек в баре или внутреннем поле противника, то победитель зарабатывает число очков на удваивающем кубике умноженном на два. Если проигравший имеет шашки в баре или на внутреннем поле противника, то число очков на удваивающем кубике умножается на три.

Игра с машиной.

Если вы не знаете правила, то их можно выучить во время игры, с машиной, т. к. программа не позволит вам сделать неправильный ход и сообщает, почему он неправильный.

В начале программы вам зададут два вопроса. Первый об уровне игры. Нажмите 1, 2, 3 или 4 (4 — самый трудный уровень). Второй вопрос — хотите ли вы бросать кубики вручную. Нажмите Y, если согласны и N, если нет.

Клавиша Z нажимается в том случае, если вы считаете, что машина играет нечестно и вы хотите поиграть с другим компьютером. После выбора уровня игры, счет будет показан вместе с уровнем игры машины. Вам же будет предоставлена возможность вернуться к началу игры (нажмите Y, если хотите и N, если нет). Если вы не ответите в течении 40 сек., то на экране появится поле и будут брошены кости, чтобы разыграть кто ходит первым. Удваивающий кубик находится в центре бара и показывает 64, что в действительности означает 1 (на удваивающем кубике по традиции нет единицы). Цифра 64 используется, чтобы обозначить 1 или 64. Если кубик показывает дубль, то ставка, как показывает удваивающий кубик, увеличивается до двух, а кости бросаются до тех пор, пока будет не дубль. Наша кость сверху. Тот, кто получит больше очков на розыгрыше, начинает игру.

Когда наступает ваш ход и кости брошены, машина даст вам подсказку: You move with the N, где N — число очков на одной из костей.

Есть три варианта ответа:

1. Нажмите буквы от A до X, чтобы поставить шашку на этот пункт.
2. Нажмите на Y, чтобы снять шашку с бара.
3. Нажмите Z, чтобы сыграть сначала второй кубик, т. е. пойти на количество очков, показываемое вторым кубиком.

Если машина сочтет ваш ход правильным, то соответствующая шашка будет передвинута на новый пункт. В противном случае появится сообщение в чем ваша ошибка. Вы можете повторить ход. Если вы не можете правильно пойти машина сообщит вам об этом и возьмет ход себе.

Когда вы уже нажали кнопки, чтобы сделать ход (или ходы), вы еще имеете возможность отказаться от этого хода. Для этого нажмите клавишу DELETE и ваша шашка вернется на прежнее место. Затем можете делать новый ход. Когда вы будете удовлетворены, нажмите клавишу ENTER, чтобы бросить свои кости. Если машина принимает ваше предложение играть дубль, число на удваивающем кубике удвоится, а сам кубик передвинется на сторону машины, снова нажимать клавишу D не имеет смысла.

Машина сама может предложить вам сыграть дубль, и тогда на экране появится надпись: Double offered — Y to accept (предлагается дубль, нажмите Y, если согласны). Если вы принимаете предложение, на удваивающем кубике число удваивается, и кубик перемещается на вашу сторону. Если вы нажимаете на любую другую клавишу, машина просит подтверждения, что вы отказываетесь играть дубль. Если это так, нажмите на клавишу R, игра прервется. Машина выигрывает ставку, указанную на удваивающем кубике.

В игре нужны умение и удача, но нередко менее опытный игрок выигрывает партию. На любой стадии игры перед вашим ходом вы можете получить подсказку как ходить, нажав на клавишу I.

BAD ATTACK

Вы находитесь в глубине Трансильвании в захороненной башне графского замка Дракулы. Этажи завалены золотом, которое ожидает тех, кто осмелится его забрать. Единственная помеха в этом деле заключается в том, что каждый этаж башни охраняется летучими мышами-вампирами. Единственный способ выжить в этих условиях — это уметь быстро соображать и есть чеснок. Да, да — чеснок! Каждый раз когда вы съедите головку чеснока, вы становитесь защищенным от атак мышей-вампиров на двадцать секунд. Мыши не будут отлетать от вас, но если они попробуют сосать вашу кровь, то их отпугнет запах чеснока.

Другой способ выжить — это использовать лифты. Лифт перебросит вас с одного этажа башни на другой по вашей воле, но мыши становятся более кровожадными, после того, как вы пользовались лифтом.

С четырьмя мышами справиться в лабиринте совсем не легко, или вы достаточно опытный и выживите?

Летучие мыши-вампиры ждут вас!

Нажмите:

0 — для игры с помощью клавиатуры;

1 — для игры с помощью джойстика;

2 — для воспроизведения вводной картинки;

3. — для изменения уровня сложности;

4 — для сброса высшего счета;

SPACE — для выхода из игры.

Управляющие клавиши:

5 — влево;

8 — вправо;

6 — поворот вокруг;

0 — обзор лабиринта.

Для начала игры нажмите любую клавишу. На схеме вы обозначены «+», а летучие мыши-вампиры «,».

В нижнем правом углу экрана расположен радар. Время действия иммунитета от мышей показывается наверху.

Если вы нажали 3 основного меню, то:

3 — уровень сложности от 0 до 10;

2 — количество мышей от 1 до 4.

BARBARIAN

Если вы любите играть в такие игры, как KARATE, FIST, KUNG FU, то вам, несомненно, должна понравиться игра BARBARIAN. В этой игре обязательно играют двое. Вы можете предложить сразиться своему другу (или подруге), или поиграть с компьютером.

Если вы не играли в эту игру, и сюжет вам незнаком, то попытайтесь счастья сами с собой, выбрав в меню игру для двух человек, а управляя только одним. Отрабатывайте удары.

Вы должны различными приемами борьбы с мечом поразить своего противника.

Каждому дается по три жизни в виде кружочков в верхних углах экрана. При ударе часть кружочков поедает змея, которая обвивает палку.

Если противники настолько сильны, что не могут друг друга победить, то компьютер по окончании игры переносит вас на другую картинку, не забывая перенести и ваши оставшиеся жизни.

В игре предлагается широкий выбор управления.

BASKETBALL

Кажется, фирма Имеджив с недавнего времени специализируется на спортивных имитациях, и такую ориентацию можно только приветствовать. Ранее были игры, где действовали пара игроков и перекатывающийся мяч, но на фоне этой игры все предыдущие выглядят очень бледно. Можно играть с партнером или с компьютером, руководя командой из 4-х человек. Действия очень быстры, и вам придется основательно потренироваться, если вы хотите противостоять компьютеру даже на самом первом уровне. К счастью, есть режим тренировки.

Чтобы добиться успеха в игре, недостаточно просто быстро бегать и бросать мяч в корзину, необходимо научиться передавать мяч партнеру. Вы можете управлять игроком, который в настоящий момент ближе всего к мячу, или владеет им. Такой игрок отмечается повышенной яркостью. Нажав кнопку «огонь», вы заставите игрока подпрыгнуть; продолжая ее удерживать, вы заставите подпрыгивать всех игроков по очереди. Если во время прыжка нужного вам члена команды вы отпустите кнопку, то контроль перейдет к нему. Пока вы управляете этим игроком, машина берет на себя заботу об остальных. Обычно они передвигаются довольно рационально, хотя иногда их движения поражают бестолковостью. Игра быстрая, достаточно сложная.

BATMAN

Бэтмен — это супермен. У него есть маленький друг — мальчик Робин, которого враги посадили в Пещеру Летучих мышей, находящуюся глубоко под городом Готамом. Основная задача Бэтмена — найти своего приятеля. Наш супермен должен будет пройти около 150 комнат и пережить много трудностей.

В ходе поисков Бэтмен должен будет найти 7 составных частей своего транспортного средства — Бэтмобиля и собрать его. По дороге он также будет находить и собирать предметы, которые ему помогут: Бэтбус — башмаки, благодаря которым он сможет прыгать; пояс, помогающий изменить скорость падения; маленькую турбинку, благодаря которой Бэтмен может изменять направление падения; сумку, в которой можно переносить найденные предметы. В начале игры Бэтмен может передвигаться только в четырех направлениях, а после того, как найдет башмаки и турбинку — сможет прыгать и падать. Свой путь Бэтмен начинает с 10 жизнями, однако в процессе игры, собирая Бэтпиллс — пилюли с символом Бэтмена — он может восстанавливать потраченную энергию, начинает быстрее двигаться и даже получить дополнительную жизнь.

BEACH HEAD 2

Компания US GOLD выпустила вторую серию игры BEACH HEAD, которая, похоже, более интересна, чем первая. Игра представляет вам большой выбор вариантов: один или два игрока, три уровня сложности, выбор атакующей или защищающей стороны, управление игрой джойстиком или с помощью клавиатуры.

Игра состоит из 4-х частей: атака, спасательная операция, побег и поединок. Чем-то эта игра напоминает COMMANDO, хотя графика у BEACH HEAD мелковата.

Тем не менее, мультипликация вполне на уровне. Счет в игре может достигать значительной величины, а наилучшие результаты сохраняются в таблице. Озвучена игра достаточно стандартно. В режиме одного игрока машина становится опасным соперником и может потягаться с самым заядлым игроком. На наш взгляд, все же лучше вариант игры для двоих, где вы можете выместить свои агрессивные наклонности на партнере.

Эта игра — отличный образчик продукции типа «стреляй во все, что движется».

BOMB JACK

BOMB JACK — это уже хорошо известная игра, которую отличают динамичность и захватывающая скорость.

В этой игре вы управляете небольшим человечком, который собирает бомбы. Он умеет летать и не разбивается при посадке.

Вы должны пройти 5 зон. Зона считается пройденной, когда вы соберете все бомбы, висящие в этой зоне. Если вам попадается бомба с горящим фитилем, и вы успеваете схватить ее прежде, чем она взорвется, вы получаете 200 очков. Обычная бомба стоит 100 очков.

Сбору бомб препятствуют различные существа, а также мерзкое ископаемое существо в виде летающего ящера, который повсюду охотится за вами. С этими существами необходимо бороться различными способами. Иногда в зонах появляются осколки, которые нужно ловить, за них вы можете получить дополнительную жизнь или на время обезвредить своих врагов.

Наиболее труднопроходимой является последняя зона, потому что в ней нет подставок, на которые мог бы встать **BOMB JACK**.

После прохождения всех зон машина рисует новую сеть подставок, а фон остается прежний.

BREAK THROUGH

Короткая справка: эта игра — продолжение и развитие игры **SPY HUNTER**. Увлекательная игра, в которую легко научиться играть, но очень трудно научиться выигрывать.

Вы должны прорваться на супермашине через различные препятствия к самолету. Графика весьма неплохая, ландшафт плавно перемещается слева-направо; вся сцена имеет глубину. На вашем пути встречается множество препятствий: скалы, огнеметчики, вертолеты, танки и джипы — все это смертельно опасно. Время от времени гладкая дорога упирается в глухую стену.

Единственная возможность в этом случае — вовремя нажать клавишу SPACE и заставить вашу машину взлететь. Остальными движениями и стрельбой управляет джойстиком. Игра состоит из 4-х частей — чем дальше, тем сложнее. Если бы еще не приходилось прибегать к клавиатуре во время прыжков, она вообще была бы бесподобна.

BRUCE LEE

Вам наверняка приходилось играть в такие игры, как COMMANDO или RAMBO. Игра BRUCE LEE является подобной игрой.

В этой игре вы управляете маленьким, но очень сильным, выносливым и хитрым человечком. Вы должны пройти все препятствия, собирая фонарики под потолком, которые в свое время станут ключами. Вам необходимо собрать все фонарики, иначе вам придется возвращаться в уже пройденные зоны и собирать оставшиеся, чтобы пройти в следующий уровень.

Вам нужно защищаться от двух странников, которые по приказу дракона хотят вас убить. Вы можете их игнорировать и не вступать с ними в борьбу, уворачиваясь от их ударов. В противном случае, вам придется расстаться с жизнью.

Если вы хотите набрать больше очков (а за определенное их количество вам дается дополнительная жизнь), то убивайте их.

Когда вы пройдете все зоны, которые наполнены всякими неожиданностями и ловушками, которые могут вам повредить, то дойдете до последнего уровня, где сидит сам дракон. Он будет в вас бросать ядрами с отравленными шипами. Вам необходимо взять последний фонарик, тогда дракон начнет корчиться в предсмертных муках и умрет.

После этого вы получите приз, и у вас появится возможность начать игру заново.

BUGABOO

Представь себе, что ты — маленькая лягушка и можешь, не думая ни о чем, прыгать по поверхности планеты. Но что это? После последнего прыжка ты не чувствуешь почвы под ногами и падаешь. Наконец, полет окончен. Вокруг пусто. Дикие скалы, лишайники, кусты, странные лабиринты. Мы попали в пещеру страшного дракона. После недолгого размышления приходишь к мысли, что если скакать с уступа на уступ вверх, то можно выбраться на поверхность планеты.

Но это нелегко. Большинство прыжков кончается разбитой головой и падением на дно пещеры. Вдруг появляется страшный дракон. Прячься скорей!

Игра начинается нажатием клавиши G.

Управление:

1 — прыжок влево;

2 — прыжок вправо.

CAEZAR THE CAT

Жил на свете кот... Милое пушистое животное, которое так же, как и все настоящие коты, больше всего любило спать, греться на печке, съесть что-нибудь вкусенькое и выпить молочком.

Но нашему коту не повезло. Ему дали имя Цезарь, и, хочешь не хочешь, он должен был его оправдывать: точить когти, бороться и побеждать.

А между тем причины беспокойной жизни оказались очень знакомыми: необходимо покончить с армией мышей, которые заполнили дом его хозяина. Эта задача трудная, и без нашей помощи Цезарю с ней не справиться.

Мыши, в общем, как и все мыши, нашли себе хорошее место для жилья, спрятавшись за полкой с повидлом, за пахучей колбаской или за чем-нибудь другим, не менее аппетитным. Цезарь должен красться чрезвычайно тихо и осторожно, чтобы не всполошить мышей, после чего с радостным мяуканьем в подходящий момент кинуться на них.

Скакание по заставленным продуктами полкам очень трудное дело, а сдвигание чего-либо или сбивание банок может для Цезаря кончиться очень неприятно (разве что хозяева в признание его бывших заслуг, которые выражаются количеством очков, простят ему это). Итак, видно, что поле борьбы очень неудобное — когда Цезарь прыгает высоко, он стучается лбом о потолок, когда спрыгивает с большой высоты, разбивает себе лапки.

Пойманных мышей Цезарь должен выносить из кладовки через специальную дверь. После каждой очередной десятки пойманных мышей раздается звонок будильника, а количество очков появляется на весах, стоящих на нижней полке. Цезарь должен сильно спешить, потому что чем больше времени уходит, тем больше вкусных вещей исчезает в прожорливых пастьях мышей. Он не может себе позволить даже короткого отдыха, потому что придется все начинать сначала.

Нужно помочь Цезарю ловить мышей, иначе его дальнейшая жизнь может протекать в помойке рядом с кладовкой. А этого было бы жаль, потому что он очень милый кот.

За горами, за лесами, за семью морями, в маленькой избушке на курьих ножках жила колдунья Орфинида. Жилось ей хорошо. Она часто ходила в гости к дьяволу, который жил недалеко от избушки. Но в последний раз Орфинида поругалась с Пумпкином, а тот со злости утащил ее новую метлу и ни за что не хотел отдавать. Орфинида поклялась, что она ему страшно отомстит. Она долго думала о том, как это сделать, и однажды в старых книгах нашла рецепт старинного зелья, которое сможет лишить Пумпкина колдовской силы. Тайнственная формула гласила: «Возьми рога желтого оленя, глаза большой жабы, хвост ящерицы, кости великана и крылья летучей мыши. Сложи все в большой котел, разотри в порошок и вари на огне, взятом из дьявольского экрана в полнолуние. Однако запомни, что кости нужно собрать в чародейский ящик, а огонь принести в котелке, найденном в глубине склепа».

Волшебница отправилась на поиски. На старой метле она полетела через моря и горы, леса и доли. Но по дороге на нее нападали страшные чудовища и огромные птицы, с которыми приходилось сражаться, тратя при этом свою волшебную силу. Спасение находилось в животворных источниках. Она знала, что составные части зелья можно найти только под землей. Орфинида собирала разбросанные ключи около входов в пещеру, гротов и склепов, осторожно приземляясь только на плоские поверхности.

На старом кладбище, полном духов, она увидела большой склеп. Она вошла туда. Там было 20 помещений. Именно здесь она нашла кости великана, которых, однако, не смогла забрать, летучую мышь и котелок. Потом она быстро полетела к вулкану за огнем. Там ее ожидал сюрприз: на самой низкой полке пещеры она обнаружила чародейский ящик. Обрадованная, она вышла через другую дверь и вернулась в склеп за костями великана. До дома было недалеко, поэтому именно туда она отнесла свои сокровища. Усталая Орфинида тем не менее отправилась на дальнейшие поиски. Она летела над океанами до тех пор, пока не достигла грота с 14-ю помещениями. Именно здесь находились жаба, рога оленя и ящерица. Теперь у нее были все компоненты. Из последних сил она вернулась в свой домик на курьих ножках, все бросила в котел, разожгла огонь в очаге и стала ждать полнолуния.

Наступила желанная ночь. Шепча себе под нос заклинания, она варила зелье. Когда все было готово, Орфинида взяла кувшинчик с зельем и отправилась к Пумпкину, уговорила его выпить напи-

ток. Пумпкии выпил и пропал, а Орфинида, очень довольная удавшейся мезтью, забрала свою новую метлу и полетела домой. С той поры уже никто не лишал волшебницу покоя.

CAULDRON 2

Программа CAULDRON 2 — это продолжение игры CAULDRON.

В побежденном королевстве нашелся один смельчак (на самом деле маленькая дыня, так как это королевство дынь), который решил победить волшебницу, отобрать у нее волшебную золотую метлу и вернуть мир в солнечное королевство. В ходе игры мы управляем этой подсакивающей дыней.

В начале игры у нас нет оружия, и нам надо найти магические силы, прыгая в середину искрящихся источников энергии. Каждое столкновение к чудовищам, которых полным-полно в замке, приводит к убыванию сил нашей маленькой дыни. Правда, чудовищ можно на короткое время лишит силы, стреляя в них магическим лучом, но они скоро снова оживают и начинают вам мешать. В нашем распоряжении есть 6 дынь, и когда очередная из них превращается в лепешку под ужасный смех колдуньи, в дело вступают следующие.

Замок, в котором нам предстоит действовать, довольно большой (128 комнат), и хорошо бы сделать карту, которая облегчит нам выполнение задания. Для того, чтобы победить колдунью, нам нужно найти 5 предметов: магическую книгу, ножницы, топор, щит и кубок, каждый из которых использовать соответствующим образом.

Дыня управляется при помощи клавиатуры (возможен выбор собственных клавиш) или при помощи джойстика. Функция «стрельба» имеет двойное значение: повышение высоты прыжка или стрельба магическим лучом.

Победить колдунью отнюдь не легко, и очень скоро оказывается, что запас из шести дынь маловат. Данная ниже поправка приводит к тому, что дыни будут возрождаться так же быстро, как и чудовища. В программу COPY-COPY записывается последний сегмент длиной 41936 со стартовым адресом 23650 (23550) и вписывается POKE 52974,0 (этот адрес содержит десятичное значение 61, что соответствует команде IEC A (DEC A)).

CHESS

Программа после загрузки спрашивает вас: «Желаете ли вы играть или перевернуть доску?». Нажмите R для игры. Затем последует вопрос о цвете ваших фигур: W — белый, B — черный.

Далее следует вопрос об уровне игры. Нажмите любую клавишу от 0 до 9. Обычно, чтобы иметь более быстрый ответный ход, выбирают более низкий уровень. Положение фигур обозначается следующим образом: вертикальные ряды обозначаются от А до Н, горизонтальные — от 1 до 8.

Чтобы сделать ход, наберите координату (буква + цифра) той фигуры, которой собираетесь ходить, а затем координату поля, на которое будете ходить. Не делайте никаких добавлений при наборе координат. После того, как наберете координаты, производится ваш ход, а затем ход компьютера. Вы можете делать любые ходы, в том числе и рокировку. Рокировка фиксируется, когда вы набираете координаты хода короля. Если вы сделали неправильный ход, то можете переходить, нажав клавишу стирания.

Следующие команды могут быть использованы в любой стадии игры:

- R — подсказка;
- L — изменение уровня сложности компьютера;
- Z — копируют позицию на печатающее устройство;
- T — позволяет приостановить игру для вывода на магнитофон;
- H — прерывает игру, чтобы начать сначала, или установить новую позицию.

Установка шахматной позиции на доске.

Позицию можно установить в зависимости от вашего желания. До начала или после окончания партии следует нажать клавишу H. Клавиши 5, 6, 7, 8 используются для перемещения по экрану стрелки. По команде S доска освобождается от фигур.

Клавиша стирания снимает фигуру с поля, указанного стрелкой. Клавиши K, Q, P, B, N, R — используются для установки соответствующей фигуры на доске. H — прекращает установку позиции.

CHIMERA

Какие-то враги и их грозный космический корабль крутятся на околоземной орбите. Нужно доподлинно узнать, кто же такие эти пришельцы, а также сделать невозможными их, несомненно, враждебные замыслы относительно землян.

Чужой вражеский корабль надо уничтожить — задача весьма опасная. Есть только две возможности — либо погубить врага, либо — погибнуть самому. Итак, нужно отправляться на вражеский космический корабль.

Наш герой приближается к кораблю, но в него никто не стреляет. Очевидно, какая-то хитрость? Без приключений он попадает

на нижнюю палубу, двери за ним закрываются, и... назад дороги нет. Нужно победить свой страх и начать выполнять трудное и небезопасное задание.

Наш герой оказывается в огромном помещении, совершенно пустом. Он видит два выхода, налево и направо, один против другого. Теперь самая важная задача — найти гаечный ключ.

Дорога очень долгая (4 этапа), и только на первый взгляд простая. Хотя кажется, что весь экипаж покинул корабль, и никто не будет стрелять, есть другие опасности — те самые помещения, в которые не надо входить — там ждет верная смерть. Враждебным становится даже время — кончаются запасы воды и пищи, поэтому нужно торопиться.

Все предметы спрятаны, их не видно, поэтому нужно тщательно обыскивать помещение за помещением.

В нижней части экрана помещается информация, отражающая настоящий момент игры — количество воды и пищи.

Трехмерная графика напонимает ALIEN 8 и NAJTLO, однако, сама атмосфера игры показывает, что Химера может вам доставить большое удовольствие, хотя она не так изысканна, как ее знаменитые собратья.

CHUCKIE 2/2

Эта игра имеет еще одно название — «шоколадная фабрика». В начале игры, чтобы попасть на шоколадную фабрику, необходимо взять косточку и отнести ее собаке. Собака отвернется, и вы проходите.

В следующей комнате вы, используя свою ловкость и умение, должны собрать необходимые компоненты: молоко, сахар, какао. Засыпать их в соответствующие емкости, причем иметь можно не более одного ингредиента.

В каждой новой комнате вас поджидает масса интересных и сложных препятствий.

Еще одно напутствие:

Игра построена так, что для прохождения комнаты от ее входа до выхода нужно проделать сложный и длинный путь, если даже кажется, что до перехода рукой подать.

CHUCKMAN

Структура программы: P: CHUCKMAN.

Главное действующее лицо игры — минер, целью которого является обезвреживание бомб до того, как у него кончатся энергия и время. Чтобы обезвредить бомбу, минер сначала должен найти

чемоданчик с инструментом, без которого он взорвется, так как не сможет вывернуть взрыватель.

Лабиринт, по которому болтается минер, примерно в 16 раз больше, чем показано на экране. Но можно увидеть большую его часть, если нажать клавишу обзора. Однако, чем чаще вы включаете обзор, тем больше расходуете энергии.

В лабиринте минера преследуют всякие неприятности. Его может настигнуть ботинок-убийца, он может провалиться в бездонную яму. И в том, и в другом случае он теряет жизнь. Правда, яму можно засыпать найденной тачкой с песком, а от ботинка спасет сапог-скороход. Но пользоваться ими можно лишь раз, а потом опять искать эти предметы в лабиринте.

В правой части экрана есть табло, которое показывает число обезвреженных бомб, количество набранных очков, предметы, собранные минером, количество энергии и остаток времени.

После ввода программы появится меню:

A — уровень игры 1;

B — уровень игры 2;

C — уровень игры 3 (самый легкий);

D — управление кемпстон-джойстиком;

E — управление с клавиатуры компьютера;

F — инструкция.

Нажав клавишу «F», вы увидите инструкцию, теперь нажмите ENTER, и вы увидите действующие персонажи:

ботинок-убийца;

сапог-скороход;

бомбы;

энергия;

лопата;

ящик с инструментом;

яма.

Нажмите клавишу ENTER, и появится таблица управляющих клавиш:

Q	— вверх;
A	— вниз;
C	— влево;
B	— вправо;
SPACE	— обзор;
CAPS SHIFT	— ?
H	— пауза;
S	— старт.

При наборе нужного количества очков вам предоставляется право вписать свое имя в таблицу лучших результатов.

COBRA (Stalone)

Сюжет: полиция не в силах справиться с преступностью в Америке. Не связанный условиями закона, Сталлоне наводит свой порядок.

В настоящем кинофильме Сталлоне поливает улицы огнем из автомата, чтобы сделать их безопасными для пешеходов. В игре вы должны бежать по этим улицам, избегая смертельных препятствий, — громил с ножами, летящих ракет и дам с гранатометами. Есть еще какие-то странные колясочки, снующие туда-сюда по экрану, — их трогать нельзя!

В игре три сцены: город, пригород и фабрика. Чтобы успешно расправляться с преступниками, надо собирать контейнеры, чем-то напоминающие гамбургеры, хотя начинка у них намного более смертоносная. Но это все очевидно. Намного менее очевидно то, что вашей целью, кроме массового избиения всякой шпаны, является спасение прекрасной Ингрид от Джека-Потрошителя.

COMBAT

Игра COMBAT — это очень сложная и интересная игра. В эту игру можно играть неопределенно долго и при этом вы будете испытывать еще больший интерес к ней. Вы управляете вертолетом и находитесь в зоне одного из крупнейших сражений. Ваша цель — уничтожение как можно большего количества вражеской силы и техники.

Перед вами карта. Вражеские войска на ней показаны как темные точки и крестики. Перед вылетом необходимо записать координаты базы, где вы находитесь, так как потом ее трудно будет найти.

Для того, чтобы взять оружие, вам необходимо после появления первой картинки плавно посадить вертолет. Перед вами появится выбор из нескольких видов вертолетов и их технические характеристики.

Затем необходимо нажать два раза клавишу ENTER. На экране начнут мигать различные виды оружия. Переключать их можно клавишей ENTER. Если вы хотите взять какое-либо оружие, то нажимая кнопки J, K, L, выберите столько, сколько вам нужно, но не более 2145 кг.

Затем, нажав на клавишу SPACE, вы начнете боевые действия. Перед вами будут столбы с буквами вверх, они находятся в нижней центральной части экрана. Сверху и снизу будут две черточ-

ки. Нажимая клавишу 1 и 2, вы можете выбрать оружие. Не задерживайтесь и отправляйтесь в путь, но не забывайте изредка залетать на базу запрапляться.

Клавиши управления:

UP — подъем вертолета вверх;

DOWN — спуск вертолета вниз;

LEFT — поворот влево;

RIGHT — поворот вправо;

FASTER — газ вперед;

SLOWER — газ назад;

ENABLE — включение катры. WEST, EAST, NORTH,
COUNTH — управление сдвигом карты (сверткой);

FIRE — огонь;

ARM LEFT — выбор оружия (сдвиг стрелки вправо);

ARM RIGHT — выбор оружия (сдвиг стрелки вправо);

SIGHTON — включение прицела;

PAUSE — пауза вкл./выкл.

SOUND — звук вкл./выкл.;

MESSAGE — сообщение о состоянии экипажа;

BASE MANNING, BASE POSITION, BASE NUMBER — сообщение о состоянии вертолета и базы.

COOKIE

Шеф-повар Чарли хранит все ингредиенты для приготовления пищи в буфете, позволяя им выйти наружу, только когда желает их приготовить. Без сомнения это создает веселый беспорядок, т. к. ингредиенты выскакивают из буфета, таща за собой всякого рода хлам из ящиков буфета.

Бедный Чарли! Он должен ошарашивать их мучными бомбами и заталкивать в чашку для смеси, т. к., если они попадут в мусорный бак, то будут съедены мусорным монстром. Если какой-либо хлам или мусор попадет в тесто, то счетчик ингредиентов изменится и Чарли придется работать намного быстрее, если он собирается испечь все-таки свой пирог.

Выбор игры:

1 — один игрок;

2 — два игрока;

3 — клавиатура;

4 — кэмпстон-джойстик;

5 — курсор-джойстик;

О — старт игры.
? — влево;
О — вправо;
Е — вниз;
Р — вверх;
Т — швыряние мучных бомб.

Служебные клавиши, кроме ENTER — временный останов в игре.

COSMIC

Программа записана в машинных кодах.

Загрузка: LOAD " " CODE, затем PLAY магнитофона.

На ваш космодром напали космические пираты и хотят растащить ваши ракеты. Если они уташат корабль, то вы теряете жизнь. На космодrome находятся три ракеты (три жизни) в окружении космических катеров. Пираты не могут добраться до ракет, пока не растащат катера, тем самым, представляя вам возможность отразить нападение.

За каждый сбитый корабль пиратов вам назначается премия:

за синий — 10 очков;
за зеленый — 20 очков;
за красный — 30 очков;
за летающую тарелку — 50 очков.

Клавиши, управляющие перемещением корабля охранения:

CAPS SHIFT — влево;
Z — вправо;
SPACE — огонь;
S — старт;
A — возобновление игры.

Теперь, используя управляющие клавиши, подгоните мигающую стрелку под одну из цифр, образующих уровень силы противника. Выбор закрепляется нажатием «SPACE».

1. Обычные ракеты пиратов.
2. Летающие тарелки и обычные ракеты пиратов.
3. Обычные и скоростные ракеты пиратов.
4. Все выше перечисленное.

Затем, таким же образом выбираете уровень сложности игры (от 1 до 6) и количество играющих (1 или 2).

После окончания игры занесите свое имя в таблицу лучших результатов.

Успеха Вам!

CYCLONE

Игра CYCLONE поможет вам развить свою реакцию и глазомер. С помощью этой игры вы сможете научиться ходить по карте и проверить, насколько у вас развито чувство трехмерного пространства.

Вы летчик, который получил сообщение, что в районе, в котором вы находитесь, пронесся страшный циклон и вам необходимо спасти людей и ценный груз. Для этого необходимо облететь все острова и забрать всех людей и груз. Циклон начал уже свое разрушительное действие, и в начале игры вы уже находитесь среди почти затопленных водой островов.

Вам необходимо опасаться циклона, степень опасности показывается красной линией внизу экрана. Чем она меньше, тем меньше опасность и дальше циклон.

После обнаружения людей, вы должны накрыть их тенью от своего вертолета, затем, когда это условие будет выполнено, у вертолета появится веревка с крюком на конце. Вы должны осторожно спускаться так, чтобы крюк коснулся человеком и он смог бы забраться в вертолет.

Если у вас будет заканчиваться горючее, то для заправки вертолета на некоторых островах есть посадочные площадки, куда можно садиться.

Так же как и в случае спасения людей вам нужно подвести тень вертолета так, чтобы она поместилась на белом квадрате и осторожно опускаясь, сесть на него.

После выполнения задания игра начинается заново.

DAN DARE

Эта игра напоминает уже известные игры SABOTEUR 1 и SABOTEUR 2. Лабиринт игры состоит из 5-ти зон.

Цель игры заключается в том, чтобы заложить в ядерный реактор пять частей взрывчатки, которые находятся в каждой из зон.

В начале игры вы попадаете в первую зону. Снизу находится реактор с пультом управления. Это охраняемый объект, по всем зонам перемещаются охранники. В некоторых коридорах есть лифты, на которых указаны направления их перемещения. В зоне также есть взрывчатые вещества, боеприпасы, мины. Найдя взрывчатку, заложите ее в пульт и можете спокойно покинуть эту зону по направлению к другой. Выход в третью зону возможен через первую. О переходе из зоны в зону выдается сообщение.

Конечно есть и свои сложности — выход из 1-й зоны в 3-ю. Он осуществляется в лифте из двухэтажной комнаты, который ездит только вниз со второго этажа комнаты. С закладкой взрычатки открываются двери в следующую зону.

В рекламе на эту игру фирма-изготовитель заявила, что основным достоинством ее программы является запоминание последнего экрана, т. е. в случае гибели вы будете выброшены в этой же зоне и с тем же результатом, что и до гибели. Это очень удобно, ибо жизнь героя растянута до тех пор, пока он не выполнит задание.

Начиная с третьей зоны в помещениях появляются летающие мины, которые нельзя уничтожить, а только лишь можно остановить на некоторое время, стреляя в них. В 4-й зоне установлены пулеметы, но их можно уничтожить, подпрыгнув вверх и выстрелив из автомата.

После закладки пятой части взрычатки в пульт управления, откроется дверь, через которую можно выйти на крышу и покинуть планету на ракете.

Через пять секунд произойдет взрыв и планета исчезнет, после чего можно считать задание выполненным.

DEATH CHASE

Вы опытный патрульный, несете свою нелегкую службу в прифронтовой полосе. Внезапно вы обнаружили двух диверсантов, однако допустили ошибку, пытаясь захватить их на месте диверсии. Воспользовавшись ею, они пытаются скрыться бегством. Они прорываются к линии фронта на мотоциклах, а до нее всего несколько километров. Вы бросаетесь за ними в погоню. Обнаружив вас, эти бандюги скрываются в лесу, лавируя между деревьями. Но вы опытный гонщик и оторваться от вас не так то просто. Погоня может проходить и днем и ночью. Диверсанты успели по рации сообщить, чтобы их в определенном месте прихватил вертолет. или танк. В связи с этим ваша задача несколько усложнилась, и остается только одно, уничтожить и диверсантов и технику.

В игре множество стадий. При переходе на следующую стадию, число деревьев в лесу растет, так что приложите все свое умение, иначе бандиты уйдут.

За уничтожение диверсанта — 1000 очков.

За уничтожение танка или вертолета — 2000 очков.

После загрузки программы нажмите 1 для игры с клавиатуры или 2 для игры с кэмпстон-джойстиком.

Управляющие клавиши:

1 — поворот налево;

- 0 — поворот направо;
- 9 — старт и увеличение скорости;
- 8 — уменьшение скорости и остановка;
- BREAK — огонь.

Внизу экрана показывается:

Слева — число набранных очков и число оставшихся попыток.

Справа — максимальный счет предыдущих игр.

DELTA WING

В игре DELTA WING сделана попытка устранить недостатки полетов безо всякой цели введения в нее множества элементов действия — вы можете бомбить вражеские базы, общее количество которых (от 1 до 6) вы можете выбрать в начале игры.

Возможны также воздушные бои с самолетами противника, которые стремятся уничтожить вас и ваши базы. Техника полета кажется не такой сложной, как на других имитаторах, но не слишком проста. На панели 14 индикаторов, и вам необходимо научиться обращаться с 14 клавишами. В игре неплохая графика, ландшафт перемещения с приличной скоростью и достаточно гладко. «Проволочные» самолеты противника перемещаются очень быстро — одно мгновение и об их присутствии напоминают только дырки в лобовом стекле.

DUET

Игра DUET очень похожа на широко известную игру COM-MANDO. Преимуществом этой игры является работа пары человек — дуэтом.

Играя в эту игру, необходимо сражаться с противником и полностью его уничтожить, переходя от экрана к экрану. При этом используются различные предметы: динамит, клещи для перекусывания проволоки и т. д.

ELITE

Вы начинаете свою боевую и деловую галактическую карьеру. Для начала вы располагаете кораблем КОБРА-МКЗ и суммой в сто кредитов. Корабль оснащен топливом, датчиком для гиперперехода на 7 световых лет и вооружен тремя самонаводящимися ракетами, а также импульсным лазером в носовом отсеке. В исходном состоянии вы пришвартованы к орбитальной станции около планеты LAVE.

КОБРА-МКЗ — наилучший из транспортных боевых кораблей

среднего радиуса действия и средней грузоподъемности. Это идеальный корабль для начинающих космических бизнесменов и бойцов.

Корабль высокоманевренный, хорошо держит курс на гиперпереходах. Он имеет систему защитных полей, питающих от 4-х энергетических блоков. Пилотские лицензии выдаются только на планете LAVE, поэтому это исключительное место, где разрешено тренироваться в стыковке и расстыковке с орбитальной станцией. Воспользуйтесь этой возможностью.

Грузовой отсек корабля может содержать 20 однотонных контейнеров. Этот объем можно увеличить за счет расширения грузового отсека, что не влияет на маневренность корабля. Контейнеры прикреплены магнитными захватами к грузовым кронштейнам.

Начало работы:

После завершения загрузки программы вы увидите вращающийся космический корабль. Это КОБРА-МКЗ, идентичная вашей. Не обращайте пока внимание на надпись: **LOAD NEW COMMANDER (Y/N)**, а нажмите клавишу **SPACE** для перехода на вторую титульную страницу. С этого момента начинается игра, а на экране появляется информация о текущем состоянии.

Работа с кассетой.

Пока вы находитесь в пристыкованном к космической станции состоянии, вы можете записать свое положение на ленту. Нажмите **SYMBOL SHIFT**. Появится меню:

1. Загрузить ситуацию отложенной игры.
2. Записать игру на ленту.
3. Выход.

Это же меню появилось бы, если бы вы нажали **Y** в ответ на запрос: **LOAD NEW COMMNADER (Y/N)**.

Страница состояния игры.

На этой странице сверху изображается имя командира. Далее следует информация:

PRESEN SYSTEM — планетная система, на которой вы сейчас находитесь.

HYPORSPACE SYSTEM — указывает, на какую планетную систему в данный момент настроена система гиперперехода.

FUEL:3,5 LIGHT YEARS — топливо на 3,5 световых года.

CASH:100 CR — наличие средств: 100 кредитов.

LEGAL STATUS: — ваш правовой статус. В нормальном состоянии он **CLEAR**, но по мере совершенствования правонарушений он может меняться до **OFFENDER** и даже до **FUGITIVE**. В пос-

леднем случае вы можете быть атакованы полицейскими кораблями.

RATTING — изображается ваш боевой уровень. **HARMLESS** — низшая ступень, обозначает вашу полную безвредность для кого-либо. По мере накопления боевого опыта, ваш рейтинг будет меняться.

Боевой рейтинг.

Для того, чтобы стать бойцом класса элита, вы должны проявить высокое искусство и огромное терпение. Только с накоплением материальных средств в результате квалифицированных торговых операций вы сможете приобрести дополнительное вооружение и оборудование: лучевой лазер, дополнительные ракеты, энергетические бомбы, галактический гиперпривод, стыковочный компьютер и т. д. Ваш боевой рейтинг начинается с **HARMLESS**, и далее **MOSTLY HARMLESS**, **POOR**, **AVERAGE**, **ABOVE AVERAGE**, **COMPETENT**, **DANGEROUS**, **DEADY** и наконец **ELITE**.

Ваши победы будут автоматически фиксироваться и передаваться в галактический федеральный центр. Пропорционально будет меняться и ваш рейтинг.

Управляйте кораблем аккуратно, действуйте мудро, помните, что другие пилоты могут попытаться увеличить свой рейтинг нападением на торговые коорабли или на полицейские корабли класса **VIPEFS**. Если вы примите такую тактику (или если вы начнете торговлю запрещенным), то ваш рейтинг будет расти, но при этом станет изменяться и правовой статус: **CLEAR-OFFENDER-FUGITIVE**. Вы можете стать врагом номер один и не сомневайтесь, вас не оставят в покое.

Навигация.

В галактическую кооперацию входят обитатели более чем 2000 планет, разбросанных по 8 галактикам. Политическая власть на планете — это важный фактор, который должен учитываться при навигации, поскольку многие планеты находятся в состоянии анархии и посещать их на плохо вооруженном корабле очень опасно. Важным является также экономический профиль планеты.

Ваша стратегия будет зависеть от ваших целей и задач, от того, насколько вы готовы рисковать. Чем больше вы рискуете, путешествуя к опасным планетам или торгуя запрещенным товаром, тем быстрее вы заработаете средства и оснастите корабль, но тем быстрее вы и погибнете. Вскоре вы поймете, что жизнь в межгалактическом пространстве — это вопрос баланса и путь пирата.

ства, ведущий к быстрому повышению рейтинга, быстро приводит к финалу.

В этой игре конечно от вас потребуется и способности бойца, но не это основное. Умение размышлять и принимать правильные решения здесь важны не менее.

Управление навигацией:

Клавиша I — это карта галактики. При нажатии этой клавиши на экране появляются все обитаемые планетные системы галактики. Здесь же обозначены ваши координаты. Управляя курсором вы можете посмотреть данные на эти системы в поисках выгодной торговой операции.

Управление курсором:

S — вверх;

X — вниз;

N — влево;

M — вправо.

Клавиша P — данные на планетные системы. Нажатием этой клавиши вызывается информация по какой-либо планете. Имейте ввиду, что космическая администрация не несет ответственности за точность предлагаемой информации, но опытный бизнесмен сам разрабатывает для себя критерии возможности ее использования.

Пример информации:

DISTANCE: 3.6 LIGHT YEARS — расстояние до системы 3.6 свет. года.

ECONOMY: AVERAGE AGRICULTURE — экономика средне-развитая аграрная.

GOVERNMENT: DEMOCRACY — тип правительства демократия.

POPULATION: 4,1 BILLION — население 4,1 млрд.

TECH LEVEL: 8 — технологический уровень: 8.

GROSS PRODUCTION: 13120 MCR — совокупный общественный продукт: 13120 млн. кредитов.

AVEAG RADIUS: 6135 км — средний радиус.

Ниже приводится краткий комментарий по основным особенностям планеты. Теперь вновь нажмите I и вызовите карту галактики. Малый курсор (крестик) указывает на ту планету, на которую вы настраиваетесь. Большой курсор показывает ваше местоположение. Окружность вокруг него показывает куда вы сможете совершить гиперпереход с имеющимися у вас запасами топлива.

Клавиша B — возврат малого курсора к большому.

Клавиша O — вызов локальной карты. Это карта, показывающая подробное расположение планетных систем, ближайших к месту вашей стыковки. Поскольку КОБРА-МКЗ имеет топлива для перехода не более, чем на 7 св. лет, цель перелета нужно

емую информацию на звездные системы. Если курсор выйдет за пределы экрана, верните его клавишей В.

Клавиша D показывает, насколько далеко находится система, ближайшая к малому курсору.

Орбитальные станции.

Каждая из обитаемых планет имеет несколько станций типа КОРИОЛИС на орбите. Эти станции являются нейтральной территорией, которая управляется галактическим центром развития и администрацией планеты. В последние годы появились новые станции в форме додекаэдра, поэтому их называют ДОДО.

Все орбитальные станции имеют мощные защитные поля от атак пиратов и неквалифицированной стыковки, а также флот полицейских кораблей VIPER.

Клавиши управления кораблем:

N — вращение корабля против часовой стрелки;

M — вращение по часовой стрелке;

X — вверх;

S — вниз;

SPACE — увеличить скорость;

SYMBOL SHIFT — уменьшить скорость.

При выполнении пользуйтесь компасом, который установлен на приборном дисплее. Это окружность в правом верхнем углу дисплея. Внутри имеется светлая точка. Она указывает положение вашего корабля. Когда точка четкая и находится в центре окружности, космическая станция точно перед вами. Если точка нечеткая, то станция позади вас.

Вы будете встречаться здесь с другими кораблями. Никто не нападет на вас, т. к. вы находитесь под защитой станции. Если же вы начнете стрельбу, то будете отвечать в полной мере.

Приборная панель.

В центре панели имеется дисплей в форме эллипса. Это экран радара. Он показывает трехмерное изображение того, что находится в непосредственной близости от вашего корабля. Поле зрения сделано так, как будто наблюдатель находится сверху и сзади от вашего корабля.

Слева и справа от эллипса имеются две окружности. Справа находится компас, слева — индикатор безопасности. Зеленый цвет индикатора говорит о том, что никакой опасности для вас нет, желтый указывает на возможную, а красный — на реальную

опасность. Мигающий красный означает критическое состояние (к вашему кораблю приблизился вражеский корабль, вы очень близко-подлетели к звезде и т. п.).

Слева и справа от радара имеются шкалы различных приборов:

FS, AS — состояние энергетических источников переднего и заднего защитных полей.

FU — уровень топлива.

СТ — температура, она возрастает при приближении к звезде.

LT — температура лазера, она повышается во время стрельбы. При перегреве лазер сам отключается, чтобы не вывести из строя систему.

AL — высотомер, летать слишком низко над планетой опасно.

SP — скорость. При подходе к планете ее надо держать максимальной, при маневрах у орбитальной станции — низкой, а в момент причаливания — минимальной.

RL — скорость поворота вправо-влево.

DL — скорость поворота вверх-вниз.

1, 2, 3, 4 — состояние энергетических отсеков. Уровень снижается тогда, когда защитные поля подавляют огонь противника, когда интенсивно работает лазер или противоракетная система. При опустошении 4-го отсека появляется надпись: ENERGY LOW.

В нормальных условиях отсеки постепенно заполняются сами за счет аккумуляции поверхности излучения.

В нижней части левой колонки изображен символ ракеты. Эта шкала указывает количество ракет на борту и состояние, в котором они находятся.

Черный — не нацелены.

Зеленый — ракеты нацелены.

Красный — сняты с предохранителя и готовы к пуску.

Перелет.

Отчалив от орбитальной станции, вы оказались на низкой орбите над планетой LAVE. Уменьшите вашу скорость до абсолютного минимума, прежде чем вводить координаты гиперперехода. Во время полета клавиши 1, 2, 3, 4 дают вид пространства вблизи корабля:

1 — впереди;

2 — сзади;

3 — слева;

4 — справа.

Гиперпереход вызывается клавишей Н. Нажмите I и вызовите карту галактики. Подведите курсор к требуемой планете и нажмите Н. После гиперперехода вы окажетесь на некотором расстоянии от цели. Мы рекомендуем вам добраться до орбиты как можно быстрее. До предела увеличьте скорость. Можете воспользоваться J-двигателем. Для этого нажмите клавишу J. Имейте в виду, что система J-транспортировки не работает из-за интерференции, если с вами рядом есть звезда, планета или другой корабль. В этом случае вы услышите звуковой сигнал.

Вскоре ваш компьютер примет позывные маяка, орбитальной станции. Компас перенастроится с планеты на станцию. На дисплее появится буква S, означающая, что корабль находится под защитой станции.

Межгалактический перелет.

Нажмите одновременно клавиши G и Н. Межгалактический перелет — довольно энергоемкое предприятие. Его можно совершать только с планет, технический уровень которых не менее 10. Его нельзя выполнять два раза подряд. После перехода вы находитесь в новой галактике, соседней с данной. Всего галактик 8, поэтому чтобы вернуться в галактику 1, вам надо будет выполнить 8 межгалактических перелетов.

Техника стыковки с орбитальной станцией.

Стыковка — очень сложный процесс, если ваш корабль не оснащен специальным стыковочным компьютером (включается клавишей С). Рекомендуется следующая последовательность действий. Подлетите к станции, входной туннель всегда обращен входом к поверхности планеты. Пролетите рядом со станцией и двигайтесь к планете. Следите при этом за высотой. Теперь развернитесь, вы будете смотреть в сторону входного туннеля. Стыкуйтесь на абсолютно минимальной скорости. Добейтесь равной скорости вращения корабля к станции вокруг своей оси. Если вы заденете стенки туннеля, это может повредить корабль и груз или даже привести к смертельному исходу. При очень низкой скорости, даже если вы заденете стенки, то все может закончиться благополучно, хотя и приведет к расходу энергии защитных полей.

Боевые действия.

Не все корабли в открытом космосе пираты, но если вы уничтожите пиратский корабль или корабль пришельцев с Таргонда, вы получите приличную премию.

КОБРА-МКЗ отличный высокоманевренный корабль. У него малый радиус разворота, хотя с увеличением скорости он увеличивается. Корабль может за счет скорости и маневренности уйти от большинства противников, но он не уйдет от ракеты. Одним из признаков опасности является то, что вы не можете совершить J-переход, значит рядом кто-то есть. Другой признак — показания индикатора безопасности. Если он желтый или красный — к вам приближается вражеский корабль.

Мигающие штрихи на каком-либо экране означают, что в вас стреляют из лазера. Защитные поля отражают этот огонь с легким скрежещущим звуком. Если звук стал низким — огонь пробил защитное силовое поле.

О приближении ракеты свидетельствуют сообщения на экране бортового компьютера.

Многие космические пираты не отличаются храбростью и скрываются, встретив отпор. Некоторые же не знают страха и сражаются до конца, в частности корабли с Таргонда.

Возможные противники.

Охотники за призами. Если вы не получили правовой статус FUGITIVE, то они вас не тронут. Их не интересуют такие незначительные корабли, как ваш. Они пользуются чрезвычайно эффективным кораблем YER DE LENS. Их можно найти вне пределов орбитальных станций, особенно в районе опасных планет, где они охотятся за пиратами. Они редко объявляют себя пролетающим мимо кораблям и при близком приближении обычно убивают.

Пираты. Они могут пользоваться кораблями самых разных типов. Поэтому визуально их идентифицировать довольно трудно. Они могут быть где угодно в космосе, но тяготеют к планетам с нестабильной политической структурой, в частности, к анархическим и феодальным. Как их распознать? Обычно это:

1. Маленькие корабли, оказавшиеся вдали от планетных систем.

2. Большие корабли, окруженные стаями более легких.

3. Корабли, отказывающиеся отвечать на запрос.

В районе планет, управляемых автократией или кланами, пиратам иногда платят за то, чтобы они не трогали пролетающие торговые корабли. Пиратство — это могучий и очень сложный бизнес. Начинаящий пилот вскоре сумеет распознать пиратские корабли по косвенным признакам, если хочет выжить.

Полиция. Обычно используется маленький корабль VIPER, очень быстрый и маневренный. Эти корабли несут постоянное дежурство на станциях КОРИОЛИС и ДОДО, готовы атаковать пирата в течении нескольких секунд. Они не арестовывают, они убивают. Полиция имеет много подразделений. Одни занимаются пиратством, другие — наркотиками, третьи — работорговлей, но все они оснащены такими же кораблями.

Корабли Торгонда. Торгондяне — злейшие враги человечества. В 8-ми галактиках насчитывается по меньшей мере 50 зон, где непрерывно с переменным успехом ведутся боевые действия. Торгондяне — высокоразвитая раса. Биологически они близки к насекомым. В настоящее время они ведут борьбу еще с 17-ю формами разумной жизни. Все пилоты Торгонды бесстрашны и безжалостны в бою. Большинство из них соответствует разряду ELITE.

Очень часто небольшие корабли совершают диверсионные рейды. Это очень быстрые корабли, которые обязательно имеют противоракетную систему. Кроме того, большинство из боевых кораблей несет на себе несколько маленьких, дистанционных боевых катеров, снабженных лазером. Это так называемые таргоны. Галактические боевые силы ведут разработку своего дистанционного управления кораблями и готовы платить большие деньги за доставленный им таргон. Ходят слухи, что таргондяне научились парить в гиперпространстве и там перехватывать проходящие корабли.

Другие космические объекты.

Отшельники. Состарившиеся пираты и изгнанники с планет очень часто поселяются на одиноких астероидах. Обычно они выбирают астероид покрупнее и устанавливают маяк, предупреждающий разведчиков полезных ископаемых.

Они пользуются защитой всегалактического права, а так как полезные ископаемые из большинства астероидов уже выбраны, то они совсем никому не интересны.

Корабли поколений. До того, как были изобретены гипердвигатели, человечество отправляло в космос большие корабли. На них сменялось не одно поколение во время перелета. И сейчас в космосе летает до 70 тысяч таких кораблей. На многих уже сменялось 30 поколений. Наказание за нападение на такой корабль — всеобщее презрение и полное изгнание.

Космические платформы. Эти корабли можно найти в тех районах, где была война или естественная катастрофа. Это гигантские

корабли-заводы. Они имеют десятки миль в длину. На них живут люди, уцелевшие от катастрофы. Они имеют тяжелое вооружение и флоты истребителей. Избегайте их любой ценой.

Снаряжение и вооружение.

Его можно приобретать только на планетах с соответствующим технологическим уровнем.

Наименование	Тех. уровень	Цена
FUEL — топливо	любой	переменная
MISSILE — ракета	любой	30
LARGE CARGO BAY — грузовой отсек	любой	400
ECM SYSTEM — противоракетная система	2	600
PULSE LASER — импульсный лазер	3	400
BEAM LASER — лучевой лазер	4	1000
FUEL SCOPS — аккумуляторы топлива	5	525
ENERGY BOMB — энергетическая бомба	7	900
EXTRA ENERGY UNIT — дополнительный энергетический отсек	8	1500
DOCKING COMPUTER — стыковочный компьютер	9	1500
MIPIG LASER — технологический лазер	10	800
GALACTIC HIPERDRIVE — гиперпривод	10	5000
MILITARY LASER — военный лазер	10	6000

Вы начинаете игру с одним импульсным лазером, установленным впереди. Прицелов в боковых и заднем экранах пока нет. Когда вы наберете достаточно средств, можете заменить свои импульсные лазеры на более мощные лучевые.

Выстрел из лазера выполняется клавишей А. При покупке лучевого лазера взамен импульсного, стоимость последнего учитывается. Военные лазеры — чрезвычайно эффективное оружие.

Ракет может быть не более 4-х. Это тоже очень эффективное оружие. Когда ракета идет на вас, бортовой компьютер предупреждает об этом. Если у вас нет противоракетной системы, то уйти от ракеты можно только маневрированием. Попадание ракеты почти полностью уничтожает энергию защитных силовых полей.

Ракета может быть запущена по цели из любого экрана. Нацеливание выполняется клавишей Т. Индикатор одной из ракет загорается зеленым цветом. Захват и сопровождение цели осуществляется автоматически, когда цель оказывается у перекрестно-

го прицепа, индикатор становится красным. Пуск осуществляется клавишей F. Снять ракету с прицеливания перед пуском можно клавишей U.

Энергетические бомбы являются оружием однократного применения. Бомба включается клавишей ? и уничтожает все объекты (корабли, ракеты, астероиды) в пределах видимости.

Защита. Самое лучшее средство защиты — это находиться в пределах действия защитного поля орбитальной станции.

Защитные поля и энергетические блоки. В исходном состоянии у вас кормовое и носовое защитные поля. После того как поле пробито вражеским огнем, начинается расход энергии из блоков. Далее вражеский огонь может повредить груз, вооружение, а затем уничтожить весь корабль. Применение лазера или противоракетной системы также снижает ваши запасы энергии. Бортовой компьютер постоянно сообщает о запасах энергии в емкостях вашего корабля. Вы можете купить более современный дополнительный энергетический блок, который удвоит темпы подзарядок.

Система ЕСМ. Это противоракетная система, которая включается клавишей E. Уничтожаются все ракеты в пределах видимости (в том числе и ваши). Корабли противника тоже могут иметь эту систему. Бортовой компьютер информирует о ее наличии (изображении большой буквы E).

На нажатии клавиши O во время боя вы будете спасены и доставлены на билжайшую орбитальную станцию. Ваш счет в банке сохраняется, но груз будет потерян.

Торговля.

Товар	Ср. цена за т
FOOD — пища (простые органические продукты)	4,4
TEXTILES — текстиль (грубая материя)	6,4
RADIOACTIVES — радиоактивные руды	21,2
* SLAVES — рабы (обычно гуманоидные)	8,0
LIQUOR/WINES — спиртные напитки	25,2
LUXURIES — предметы роскоши (парфюмерия и т. д.)	91,2
* NARCOTICS — наркотики	114,8
COMPUTERS — компьютеры	84,0
MACHINERY — различные станки и машины	56,4
ALLOYS — промышленные металлы	32,8
* FIREARMS — ручное оружие, легкая артиллерия	70,4
EURS — меха	56,0
MINERALS — порода со следами редких элементов	8,0

GOLD	— золото	37,2
PLATINEN	— платина	65,2
GEM-STONES	— ювелирные камни	16,4
ALIEN ITEMS	— артефакты внеземных цивилизаций	27,0

Среди товаров есть запрещенные, которыми вам лучше не торговать. В таблице они отмечены знаком *. Вам может показаться странным, что работоторговля измеряется в тоннах, но сюда входит система криоподвески, необходимой, чтобы доставить товар живым.

ERIK FLOATERS

(Эрик и пузыри)

Остатки сокровищ потерянной цивилизации спрятаны под стенами кирпичных переулков. Эрик надеется найти часть их, взрывая стены своими бомбами. Но в переулках скрывается опасность — пузыри, смертоносные жители древней системы. Они убьют Эрика, если коснутся его. Он должен своими бомбами уничтожить и их.

За каждый уничтоженный пузырь начисляется 10 или 200 очков, выпадающих случайным образом. Сокровища, вытащенные из-под разбомбленных стен, оцениваются от 160 до 1260 очков.

В игре 12 стадий, в течение которых спрятанные сокровища изменяются, изменяется и количество пузырей.

Управление игрой:

K	— игра с помощью клавиатуры;
J	— игра с помощью джойстика (INTERFASE II);
A или J	— влево;
D или L	— вправо;
W или I	— вверх;
X или M	— вниз;
S.SHIFT или SPASE	— расстановка бомб.

Пузыри склонны к приступам гнева. Обычно они пурпурного цвета и дрейфуют возле стен. Но когда они становятся красными, то начинают охотиться за Эриком. Воспользуйтесь своим преимуществом, более тщательной расстановкой бомб, пока нет опасности. Не задерживайтесь долго на каждой стадии, или вы потеряете премиальные очки.

Everyones A Wally

(Приключения Волли)

Очередные приключения Волли происходят в городе. Здесь он с помощью своих родственников должен починить водопровод и заставить работать фонтан, в котором поселились какие-то подо-

зрительные существа. По окончании работы Волли должен обратиться с лозунгом «BREAK» для получения платы. Волли, Том, Дик, Гарри и Вильма в процессе работы получают отдельные буквы лозунга.

Собирание букв лозунга

Буква «В»:

1. Поменявшись местами с Вильмой, поищи книжки 1 и 2.
2. Поменяй в библиотеке книгу 1 на JUMP LEADS, а книгу 2 — на BUNSEN BURNER.
3. Найди книгу 3 и поменяй в библиотеке на букву «В».

Буква «Р»:

1. Надень на себя противогаз (GAS MASK), спустись в фонтан и иди за акулой в пещеру.
2. Возьми в конце пещеры букву «Р».

Буква «Е»:

1. Как Волли, ты должен починить испорченный крюк в подземном кране: взять клей (SUPER CLUE) и сломанный крюк (BROKEN HOOK) и отнести в мастерскую.
2. Положи крюк на стол и пройди под тисками, имея с собой клей. Подними крюк — он должен быть уже отремонтированным.
3. Отнеси этот крюк к подземному крану.
4. Теперь поменяйся с Вильмой и поищи посылку (PARGEL) и почтовые марки, и обе вещи отнеси на почту. На почте в глубине экрана приклей марку на посылку, и подготовленную таким образом посылку поменяй на букву «Е».

Буква «А»:

1. Поменяйся с Томом и найди банку с маслом (OLL CAN). С банкой иди в супермаркет и смажь маслом находящуюся там тележку.
2. Поищи Гарри и сделайся им. Иди до супермаркета, прыгни на прилавок, оттолкнувшись от тележки, и заberi букву «А».

Буква «К»:

1. Как Вильма, возьми из кондитерской (BAKERS) обезьяньи орехи (MONKEY NUTS).
2. Пойди в зоопарк и заberi обезьяний французский ключ (MONKEY WRENCH) и оставь его на видном месте.
3. Превратись в Дика и поищи водолаза (PLUNGER), а когда найдешь его, возьми обезьяний французский ключ и иди чинить фонтан.

4. Прыгни с ключом и водолазом на статую на верхушке фонтана, в результате чего произойдет ремонт, и фонтан начнет работать.

5. Найди Волли и превратись в него. Найди пустое ведро (EMPTY BUSKET) и горку песка (SAND).

6. Наполни ведро водой из фонтана и поищи возле бетономешалки немного цемента (CEMENT).

7. Поищи мастерок (TROWELL) и вместе с цементом отнеси все туда, где лежит куча кирпичей, и, проходя мимо них, построй стену.

8. Превратись в Гарри и поищи проволоку (FUSE WIRE) и почини с ее помощью сгоревший предохранитель (BLOWN FUSE).

9. Поищи хороший изолятор (INSULATOR) и найди отвертку (SCREWD PIWER), после чего пойдя в телефонную будку. Сыграй в «Астероид» до тех пор, пока не услышишь окончания сигнала. Потом иди туда, где стоит столб высокого напряжения и поменяй изолятор, починив тем самым столб.

10. Превратись в Тома и поищи плоскую батарейку (FLAT BATTEREY) в грузовике. Положи батарейку в удобное и видное место.

11. Превратись в Гарри, возьми батарейку с JUMR LEADERS и иди до бензоколонки (BEE PEE).

12. На станции заряди батарейку от другой (зеленой) и положи ее на видное место.

13. Превратись в Тома, возьми батарейку и положи ее на подъемник. Превратись в Волли, включи подъемник и, поднявшись на каменную стену, возьми букву «К».

Ремонт трубопровода и окончание игры.

1. Как Дик, имея с собой противогаз, войди в пещеру и возьми протекающую газовую трубу (здесь нужно обращать внимание на акулу).

2. После того, как выйдешь из пещеры, поищи жевательную резинку.

3. Имея пластырь и резинку, пройди под столом в мастерской — труба будет починена.

4. Возьми отремонтированную трубу и противогаз и иди в пещеру. Оставь трубу. Таким образом, будет погашен огонь на улице, и пещера будет освобождена от искр.

5. Всех персонажей проводи по дороге в банк (каждый должен иметь свою букву:

Вильма — «В»;

Том — «R»;

Дик — «Е»;

Гарри — «А»;

Волли — «К».

После завершения этой операции жди награды.

Внимание! Экран с бегущей акулой проходится так же, как в игре декатлон: лево-право, лево-право, и как можно быстрее.

EXOLON

Суть этой игры сводится к уничтожению всего, что встретится на пути. Цель — прохождение как можно большего количества экранов, причем не обязательно пользоваться всеми станциями телепортации, так как путь в пройденные экраны уже закрыт.

В 25-м экране вы должны быть более внимательны — можете получить 7000 очков. В некоторых экранах вам может встретиться непроницаемая электрическая стена, к которой подходить довольно опасно. Пройти ее можно только тогда, когда выпустишь в нее продолжительную серию выстрелов.

Если вы встретите красную кабину, то войдите в нее и нажмите вверх — второй лазер и закрытый шлем дадут вам возможность не погибать на минах.

Итак, перед вами стоит задача пройти 125 экранов.

FAIRLIGHT

На безбрежной равнине, на ничем не примечательном плато, по ту сторону непроходимого черного леса расположен заколдованный замок. В замке томится волшебник. Вы должны найти волшебную книгу, чтобы освободить его.

Графика в игре самая лучшая из тех, которые мы до сих пор видели среди трехмерных двухцветных вариантов.

Ваш персонаж — это путешественник и исследователь, одетый в плащ и вооруженный мечом, чтобы отбиваться от разных анти-социальных типов. Фигурка может двигаться в четырех направлениях, прыгать и поднимать разные предметы. Она также может вступать в бой. Схватку наш персонаж ведет намного быстрее, чем персонаж Сабревульфа.

Вы также можете передвигать предметы, толкая их, ставить

стола на стулья, чтобы добраться до высоких окон и дверей, или просто переставлять мебель для собственного удовольствия. Проблемы, которые надо решить, обычно более реалистичны, чем всегда. Ключи каким-то образом дают понять, к какой двери они подходят. После совершения ряда операций открываются дальнейшие глубины замка, после того, как открывается очередная потайная дверь.

Вам противодействуют охранники и тролли, которые размахивают большими дубинками. Их можно перехитрить или вступить с ними в бой. Реализм схваток включает сопоставление сил сражающихся.

Каждый предмет и персонаж в игре имеет вес. Предметы, которые вы несете, изображаются на маленьком свитке в углу экрана по одному за раз. Можно нести до пяти предметов одновременно, но их вес играет значительную роль. Возможно, вашей силы хватит только на меньшее количество. Аналогично, удар дубинки тролля намного существеннее, чем наскоки маленького охранника.

FAIRLIGHT — это первая игра в трилогии, и игрок будет действовать в окрестностях замка.

Секрет потрясающей графики лежит в использовании **GRAHa**, графического языка низкого уровня. Игра имеет 100 экранов.

FIREBIRDS

(огненные птицы)

Вы — космический разведчик, и ваша основная задача — исследование ближнего космоса и вступление в контакт с неземной цивилизацией. Однако вы не ожидали, что на ближайшей же из планет вы столкнетесь с враждебной цивилизацией. Не вступая в контакт, она объявила вам войну.

В игре несколько стадий. Сначала вас обстреливают легкие установки противника — «огненные птицы». Если вы уничтожите их, то появятся такие же установки, но во главе их флагманский корабль «орел», снабженный уже лазерным оружием. Будьте внимательны! По мере прохождения новых стадий, появляются разнообразные космические корабли инопланетян. Ох, как нелегко вам придется!

Управляющие клавиши:

Z	— влево;
X	— вправо;
SPACE	— огонь.

При наборе наибольшего количества очков, занесите свое имя в таблицу рекордов.

FIRELORD

Мы оказываемся в стране Торот, в краю рыцарей, драконов и магии. Страной правит злая и прекрасная королева, которая завладела магическим камнем Фаэстоном, позволяющим метать огненные молнии, и тем самым «затерроризировала» Торот.

Наша задача (в этой игре мы выступаем в образе Сэра Галахеда) заключается в том, чтобы отобрать у королевы Фаэстон. Используя ее постоянные опасения утратить молодость и красоту, мы должны добыть 4 части заклятия Вечной Молодости и попробовать обменяться с королевой.

Мы отправляемся на поиски, собирая по дороге оружие и продовольствие, входим во встречающиеся дома и торгуем с жителями, предлагая в обмен на информацию различные найденные предметы. В крайнем случае пробуем воровать (цель оправдывает средства, а грех этот сами себе отпустим), только дожидаемся момента, когда хозяин смотрит в другую сторону.

Поиски по очень большой стране (свыше 500 экранов) затрудняют нам аборигены, с которыми нужно бороться. Правда, мы можем пять раз воскреснуть, но этого мало. РОКЕ 34509,0 обеспечит нам безнаказанность в этих стычках, однако не избавит нас от приговора суда (если попадемся на краже). Справедливость все-таки должна восторжествовать, даже в условиях мира игры.

FLAG

Игра представляет собой имитацию гонки, в которой вам предлагается пройти одним из известнейших в мире гоночных маршрутов. На экране вы увидите постоянно меняющиеся показания приборов автомобиля. Следите за различными дорожными знаками, деревьями, километровыми столбиками, озерами и т. д. На трассе есть крутые подъемы, на которые нужно взбираться, а затем спускаться. Следите за показаниями приборов, чтобы избежать заносов и перегревов двигателя.

Ваш автомобиль тщательно запрограммирован и точно копирует динамику настоящей гоночной борьбы. У вас имеется выбор марки гоночной машины. Наибольшая скорость достигается при подходящем числе оборотов двигателя. Лобовое сопротивление и сопротивление дороги учитываются. Для того, чтобы достигнуть оптимальных условий управления автомобилем, вам необходимо вовремя переключать скорости в коробке передач, чтобы поддерживать наиболее оптимальные обороты двигателя. Если вы будете делать повороты на большой скорости, то вас может занести. Но не волнуйтесь, вы можете выбрать автомобиль с автоматиче-

ской коробкой скоростей, правда, за счет потери мощности машины.

На вашем приборном щитке изображены точные аналоги спидометра, тахометра, показателей топливного бака и температуры двигателя, индикатора выбора передачи, а также таймер и счетчик кругов гонки. Рулевое колесо тоже изображено на экране и подчиняется вашим командам. Управление автомобилем — очень сложное занятие, требующее тренировки. Кроме того, что вам нужно не съехать с трассы и установить рекорд, вам придется избегать различные опасности и следить за состоянием машины.

Если на шоссе вам попадаются масло или вода, это уменьшает сцепление колес с дорожным покрытием и может вызвать занос автомобиля, если вы попытаетесь свернуть.

Наезд на стекло вызывает порчу машины и приводит к неравномерному, прыгающему движению и серьезному затруднению в управлении автомобилем. Вам придется хромать на станцию техобслуживания, чтобы заменить колесо.

Если вы выбираете длинный маршрут, то следите за топливом, и в случае необходимости, остановитесь у станции, чтобы заправить машину топливом.

Движение с постоянно повышенным числом оборотов двигателя на низкой передаче приводит к росту температуры охлаждающей жидкости, а это может повлечь за собой разнос двигателя. Остановка на станции техобслуживания быстро охладит его.

Подъезжайте к станции по обочине и остановитесь. Там автомобиль получит полное обслуживание, включая замену колес и заправку топливом, а также охлаждение двигателя.

Маршруты.

Десять маршрутов смоделированы со всемирно известных кольцевых автогонок на приз «Гран При». Выбор маршрута производится клавишами SPACE и ENTER:

1. Брандс Хэтч.
2. Псион Парк.
3. Силверстоне.
3. Микро Драйв.
5. Остеррихринг.
6. Монако.
7. Кембридж Ринг.
8. Поль Рикард.
9. Сатурн Сэнзд.
10. Монза.

Автомобили.

Форетти Турбо:

исключительно мощный автомобиль, двигатель которого развивает мощность до 640 л. с. при 8000—10000 об/мин. Очень сложен в управлении. Рекомендуются для опытных водителей.

Псион Пегас:

новая марка, представляющая последние достижения в автомобилестроении. Развивает мощность до 560 л. с. при 5000—10000 об/мин. Имеет очень малое лобовое сопротивление. Скоростной автомобиль. Легок в управлении.

Макфастер Спец:

автомобиль с автоматическим переключением передач, идеальный автомобиль для новичков, участвующих в гонке. Тем не менее, очень скоростной и надежный. Мощность до 500 л. с.

Выбор автомобиля производится клавишами SPACE и ENTER.

Управление автомобилем:

0	— акселератор (газ);
1	— тормоз;
M или C.SH.	— передача вверх;
N или B	— передача вниз;
A	— быстрый поворот налево;
S	— медленный поворот налево;
F	— быстрый поворот направо;
D	— медленный поворот направо;
H	— остановка, чтобы продолжить движение, нажать еще раз;
H и T	— прекращение гонки.

FLIGHTER PILOT

Программа имитирует полет самолета. Возможны фигуры высшего пилотажа. Можно тренировать воздушный бой. Пилотируешь боевой самолет F-15 по показаниям приборов, находящихся на приборной доске. Можешь вызвать на экран карту, чтобы определить положение самолета относительно обозначенных пунктов на земле. В зависимости от выбранного варианта, полет может быть легче или труднее.

Вы можете упражняться в следующем:

1. Посадка (LANDING PRACTICE).
2. Учебный полет (FLYING TRAINING).
3. Тренировка воздушного боя (AIR TO AIR COMBAT PRACTICE).

4. Воздушный бой (AIR TO AIR COMBAT).
5. Слепая посадка (BLAND LANDING).
6. Ветер (CROSSWIND AND TURBOLENS).
7. Тренировка противника (PILOT RAITING).

Приборная доска выглядит следующим образом:

1. В правом верхнем углу находится указатель уровня топлива.
2. Слева от него расположен прибор посадки ILS или бортовой компьютер (в зависимости от необходимости).
3. Слева от него два прямоугольника: первый (ALTITUDE) — показатель высоты полета в футах, другой (VSI) — показатель вертикальной скорости в фут./сек.

4. В центре таблицы два указателя: ROOL — показывает положение самолета относительно земли. В прямоугольнике появляются цифры наклона самолета в градусах, возле появляются буквы L (влево) и R (вправо). Второй указатель PITCH — угол атаки (наклон-подъем носа) в градусах (темнее вверх, светлее вниз).

5. Справа от этих указателей прямоугольник: SPEED — показатель скорости в узлах (1 узел = 1,85 км/час), под ним FLAP — сигнализатор открытой или закрытой крышки.

6. В левом нижнем углу приборной доски пять указателей: в прямоугольнике — указатель направления полета в градусах, мигающая точка — позиция радиостанции или самолета противника по отношению к вашему самолету, возле стрелки — позывной сигнал пеленгующей радиостанции, направление на радиостанцию или самолет противника в градусах, расстояние в милях.

7. В нижней части приборной доски расположены следующие указатели: THRUST — сила тяги, AMMO — количество боеприпасов.

8. На приборной доске имеется также стрелка и три ромба, показывающие положение шасси: стрелка вниз или зеленый свет — шасси выпущено, стрелка вверх или красный цвет — шасси убрано.

Клавиши управления:

- | | |
|------|-------------------------------------|
| 6 | — ручка на себя (подъем); |
| 7 | — ручка от себя (снижение); |
| 8 | — поворот вправо (наклон вправо); |
| 9 | — поворот влево (наклон влево); |
| C/SH | — педаль влево (поворот влево); |
| Z | — педаль вправо (поворот вправо); |
| Q | — прибавить газу (увеличение тяги); |
| A | — уменьшить газ (снизить тягу); |

S	— открыть крышку (фонарь);
W	— закрыть крышку (фонарь);
U	— убрать или выпустить шасси;
N	— выбор пеленгующей радиостанции;
M	— посмотреть карту;
B	— тормоза;
S/SH	— переключатель прибора бортового компьютера;
C	— переключение на боевой полет;
O	— огонь при боевом полете;
H	— пауза;
J	— продолжение.

FLIGHT SIMULATION

Эта программа с большой степенью достоверности имитирует в реальном масштабе времени полет на маленьком самолете, движение которого подчиняется всем законам аэродинамики.

Вы можете совершать посадку на одну из двух взлетных полос, взлетать и проводить полет и, наконец, наслаждаться видом, открывающимся из кабины самолета.

Для облегчения ориентации в воздухе вы имеете возможность посмотреть карту местности, над которой находитесь в данный момент, выведя ее на экран телевизора.

После загрузки программы вам предоставляется возможность выбрать вид пилотирования: взлет, посадка или свободный полет (клавиши 1, 2 или 3 соответственно), а также наличие ветра во время полета.

Основные параметры управления самолетом включают в себя управляющие воздействия от ручки управления, элеронов, руля стабилизатора, а также мощности двигателя. Аэродинамика движения самолета сложна, и изменение одного параметра автоматически ведет к изменению другого. Так, манипулирование элеронами может вызвать не только поворот самолета, но и его опрокидывание. Все эти тонкости управления самолетом вы можете почувствовать, работая с программой FLIGHT SIMULATION.

Приборы, установленные в кабине пилота, помогут вам в управлении самолетом. Вы должны ориентироваться на их показания для удержания самолета на нужной высоте и курсе, что особенно важно при посадке, для благополучного выполнения которой самолет должен подходить к посадочной полосе под углом в 3 градуса на высоте 6000 футов в двадцати милях от полосы, 3000 футов в десяти милях и 1000 футов — в 3 милях.

Приборный щиток.

В нижней половине экрана в пилотской кабине имеется 5 циферблатов:

RDF — пеленгация.

Самый крупный в центре. Посередине нарисован маленький самолет, указывающий направление курса. Показания даны в градусах компаса самолета. Это важнейшее оборудование для навигации. Самолет всегда «привязан» к одному из маяков на земле. Положение маяка на данный момент относительно курса самолета представлено на циферблате RDF в виде мелькающей точки около окружности. Если вы хотите вести курс по маяку, делайте вираж, пока точка маяка не достигнет на окружности положения «12 часов».

Указатель крейсерской скорости. Это циферблат со стрелкой слева от RDF. Стрелка показывает крейсерскую скорость самолета в десятках узлов.

Высотомер. Это циферблат с двумя стрелками справа от RDF. Маленькая стрелка показывает высоту в единицах, равных 1000 футов. Длинная стрелка — следующую цифру в сотнях футов.

ROS — скорость набора высоты. Циферблат справа измеряет вертикальную скорость самолета в 1000 фут./мин. Когда стрелка показывает вверх — выше нуля (самолет набирает высоту), и наоборот.

POWER — датчик мощности. Внизу справа, измеряет степень дросселирования. Реактивная тяга двигателей увеличивается с дросселированием, но снижается в разряженной атмосфере больших высот.

FUEL — датчик топлива. Показывает топливо, оставшееся в баках.

FLAPS — закрылки. Показывает угол протяженности закрылков. Стрелка показывает вниз на максимальных закрылках и горизонтально — при выбранных закрылках.

GEAR — шасси. Имеет зеленую и красную панели. При убранном шасси — индикация на красной панели. Зеленая панель показывает, что шасси выпущено.

BCN RGE BRG — дает показания с информацией о маяке, с которым работает. BCN дает позывной сигнал маяка. RGE дает расстояние в морских милях. BRG дает пеленг маяка в градусах компаса относительно самолета.

ILS — система посадки по приборам. Ее циферблат расположен слева от приборной доски. Это система наведения, позволяю-

шая пилоту приближаться к посадочной полосе. Радиомаяк в начале посадочной полосы излучает сигнал. Его положение отражается на ILS в виде мерцающей точки. При правильном подходе самолета к посадочной полосе вспыхивающая точка расположена в центре ILS. Если же она не в центре, то пилоту следует направлять самолет на точку. Так, если точка расположена слева, то пилоту нужно кренить влево, пока точка не переместится в центр. Если точка выше центра, то самолет находится слишком низко, и рычаг нужно оттянуть на себя.

RA — радиовысотомер. Дает цифровые показания, является частью системы ILS. Сигнал, отраженный от земли, измеряет высоту самолета в футах (от поверхности земли до колес), что необходимо при посадке.

Органы управления пилота.

5 — крен влево;

8 — крен вправо;

7 — пикирование;

6 — набор высоты;

Z, X — поворот руля стабилизатора (RUDDER) влево и вправо. Во время движения по земле, шасси управляются регулятором руля.

P, O — управление мощностью двигателя (увеличение, уменьшение дросселирования).

F, D — регулировка протяженности закрылков (FLAPS) — вытягивание и втягивание. Закрылки можно вытянуть или втянуть на изменяющийся угол, что показано на датчике. Их следует полностью выпускать только на конечном этапе посадки, чтобы избежать потери скорости при срыве потока. При втянутых закрылках критическая скорость равна 60 узлам. При выдвинутых закрылках, если самолет имеет большую скорость, возможно повреждение или даже отрывание крыльев самолета.

G — выпускание/втягивание шасси (GEAR). Шасси нельзя выпускать на большой скорости, т. к. кроме увеличения лобового сопротивления, можно повредить или разрушить шасси.

B — смена маяка (BEACON). Пока клавиша B нажата, будет происходить последовательная смена маяков, пока вы не получите нужный вам навигационный маяк.

M — вызов карты, или наоборот.

Можно нажимать несколько клавиш. ВНИМАНИЕ!!! Клавишу BREAK не нажимайте никогда!!!

Карта.

При нажатии М изображение переместится на навигационную карту, показывающую посадочные полосы, характер поверхности, например, озера, и расположение навигационных маяков. Карта показывает четыре направления компаса:

- NORTH (север, N — 0 град.);
- EAST (восток, E — 90 град.);
- SOUTH (юг, S — 180 град.);
- WEST (запад, W — 270 град.).

Имеются два аэропорта: один — большой, международный, называемый MAIN; другой — маленький местный аэропорт CLUB.

MAIN имеет длинную посадочную полосу, свыше 1 мили, поэтому на маленьком самолете на нее садиться легко. CLUB имеет короткую посадочную полосу, около 600 ярдов. Взлетная полоса у MAIN протянулась с востока на запад, полоса у CLUB располагается с севера на юг.

Карта также показывает положение различных маяков и множество приметных деталей на местности. Возле аэропорта MAIN есть два маяка, примерно в трех милях от каждого конца взлетной полосы, с позывными ME и MW. А аэропорт CLUB имеет два маяка CN и CS в двух милях от концов полосы. Есть еще три маяка — OA, OB и OC.

Навигация.

Самой сложной частью полета является заход и посадка на аэродром. Можно попробовать управлять самолетом с различной скоростью, высотой и направлением на достаточно большой высоте, не беспокоясь о сложностях навигации, но при посадке необходима карта и приборы.

Посадочная полоса аэропорта MAIN расположена с востока на запад, что соответствует линии (вектору) 90—270 град., или наоборот, так как на полосу можно заходить с любого края. Например, если вы пользуетесь маяком ME, то вам нужно так управлять самолетом, чтобы маяк был по курсу 270. Если вы затем проводите крен по этому азимуту или курсу 270, то вы будете лететь по траектории точно до захода на посадку. Когда вы летите над маяком на последних этапах захода на посадку, то азимут маяка, конечно, изменится на 90 градусов. Аналогично вы можете использовать любой другой маяк для прокладки курса на какую-либо цель. Если вы идете курсом прямо на маяк, то помните, что ваш курс и азимут маяка должны точно совпадать. Если вам не хватает опыта, то в начале программы вы можете сделать вы-

бор в пользу автоматического захода на посадку, и сами сделаете лишь завершающую фазу приземления. Как только вы приземлитесь, вы должны сбросить мощность (POWER) до нуля, чтобы остановить самолет. Вы можете ехать по земле, управляя рулем, и можете снова взлетать.

Счастливого вам пути и мягкой посадки!!!

FLYER FOX

Цель этой игры: защита от вражеских истребителей пассажирского лайнера «Боинг-747» — «Джумбо», который летит в опасном районе. Время от времени голос оповещает о приближающихся истребителях, и целая эскадра вражеских самолетов пытается спустить «Джумбо» на землю. Почему пассажиры должны подвергать себя такой жуткой опасности, авторы не объясняют, и это делает игру несколько бесцельной и однообразной.

Боевые действия достаточно стандартны, но необходимость защиты «Джумбо» не дает возможности слишком связывать себя боем. Графика ведет свое происхождение от Бейсика. Панель управления сделана с претензией на сложность, но достаточно примитивна. Даже несчастный «Джумбо» не взрывается, упав на землю. Набрав новую партию обреченных пассажиров, он снова взмывает в небо.

FLYING DRAGON (THANATOS)

Принц и принцесса любят друг друга. Колдун стремится во что бы то ни стало помешать их любви, он превратил принца в огнедышащего дракона. Но принцесса узнала тайну заклятия от своего учителя — доброго волшебника, который мог бы сам расколдовать принца, но был очень стар, да и боится колдуна — отца принцессы.

Итак, принцесса узнала, что расколдовать принца можно, лишь приготовив зелье из девяти трав, которые растут в девяти государствах, расположенных за лесами и морями. Путь предстоял нелегкий, и они стали готовиться к путешествию. Принцесса со своим отцом в городе, за высокими крепостными стенами, поэтому принцу сначала необходимо освободить ее.

В начале игры вам необходимо лететь к городу и освободить принцессу, которая находится за красными воротами. Для того, чтобы попасть в город, вам необходимо прожечь ворота.

Жители города очень испугаются дракона, будут кидать в вас камни и копья, но на крыше вы увидите переодетую в юношу

принцессу. Вам необходимо сесть рядом с ней. Она будет махать вам руками. Принцесса заберется к вам на шею, и вы можете отправляться в путь за травами для зелья.

Вам необходимо пролететь через пещеру, где на паутинах сидят пауки. Пауки ловят свою жертву, и этой жертвой может оказаться принцесса. Если пауки сбили принцессу с шеи дракона, то необходимо вернуться за ней и сесть рядом, прежде чем пауки успеют спуститься по своим нитям и подобраться к ней. Если вы не успеете и она погибнет, то игра будет закончена.

Если с самого начала игры вы полетите влево, то вы не долетите до первого замка. Нужно лететь только вправо! Дракон может брать в лапы камни и сбрасывать их на людей. На него нападают огромные пчелы и морские змеи.

Во втором замке опять будут красные ворота, но вам может и не хватить запаса огня, чтобы их прожечь. Не волнуйтесь, жгите ворота тем огнем, что остался, а затем возвращайтесь назад.

Летя назад за новой порцией огня, вы увидите девушку, закованную в цепи. Помогите ей.

Когда вы опуститесь около нее, то стража, охраняющая ее, немедленно забеспокоится, и вы услышите стук копыт. Вам сразу же необходимо взлететь. Справа появится всадник, который бросает свое копьё. Если вы не взлетите, он вас убьет. Летите за всадником и сбросьте его с коня, схватив лапами и поднявшись в небо. Он погибнет. Но это еще не все. Таким же образом поступите с лошадей.

Тут вы узнаете, что заколдованная девушка — это старая колдунья, которая убивает, кто хочет ее освободить.

Вернитесь к ней и съешьте ее. Таким образом вы получите новую порцию огня для прожигания ворот.

После того, как вы прожжете вторые ворота и пройдете в город, там будут бегать люди. Но там же вас ожидает и большая удача.

Вам необходимо сесть рядом с клумбой. Принцесса сойдет с вашей шеи, нарвет нужные травы для зелья и опять заберется на шею.

Когда вы покинете замок, на вас нападет трехглавый дракон, посланный отцом, чтобы погубить принца и принцессу. Необходимо вступить с ним в схватку и опалить его несколько раз, старайтесь направить пламя ему под крылья.

В конце, в девятом замке, варится зелье. Принцесса подбегает к котлу, бросает в него все травы, собранные в девяти замках, и принц превращается в прекрасного юношу.

FRANK

Вам предлагается компьютерная игра, где вы выступаете в роли создателя. На первом уровне вы собираете свое детище по частям, в строгой последовательности, соблюдая осторожность, в лаборатории. Здесь все двигается, все живет, это опасно для жизни.

У вас под рукой три кнопки управления — влево, вправо, прыжок. Но прыжок можно сделать, только встав на пружину. Собрав скелет робота, спешите его оживить, включив электричество.

На втором уровне ваше создание вам не подчиняется. Его надо обезвредить и переделать в послушного помощника, но это можно сделать на следующих уровнях. Если вам это удалось, человечество спасено!

FRANKIE GOES TO HOLLIWOOD

Цель игры:

Франк приготовил для тебя более 60 заданий, которые нужно выполнить во время путешествия в Храм Радости. Диапазон заданий широкий: от банальных до героических, от скоростных до умственных.

Как только закончишь очередное задание, это будет записано на табло, отражающее уровень твоей личности, а также можешь получить награду в виде соответствующего количества единиц удовольствия.

Твоя цель — стать идеальным человеком. Это произойдет тогда, когда уровень твоей личности достигнет максимума, появится надпись: BANG!, и сумма баллов достигнет 99000 единиц удовольствия.

Это минимальное требование, чтобы начать поиск дверей — дверей, ведущих в самое сердце Храма Радости.

Управление:

Возможно управление с клавиатуры любыми клавишами, произвольно определенными, или джойстиком.

Управление фигурой:

L — влево;

P — вправо;

S — рука на уровне пояса;

G и L или P — рука на высоте плеча;

Пройти в дверь — поставь фигуру лицом к себе на фоне двери и нажми G.

Заккрытие любого окна, в котором находится курсор, происходит при наведении курсора на картинку, указывающую на закрытие данного окна, и нажатии клавиши S.

Как играть?

Начинаешь игру при отсутствии уровня личности в скучном захолустном пригороде. Не обманывайся — все не такое, как выглядит. Улицы, не смотря на похожесть, разные, дома — тоже. Здесь ничто не надежно. Ко всему притронься, проверь. Экспериментируй, и твое любопытство будет вознаграждено.

Бери разные предметы. Некоторые пригодятся сразу, другие пригодятся в Храме Радости.

Помни, что в любой момент можешь иметь не более 8 предметов. Поэтому думай, прежде чем брать какой-либо предмет. Один раз выброшенный предмет может вновь не появиться.

Познавая повседневную жизнь, будь внимательным, потому что рано или поздно перед тобой встанет загадка убийства. Ты пройдёшь мимо тела... Кто убийца? Раскрой загадку путем исключения — найди все подсказки (всего их 23). Вернись на место преступления, войди в окошко, показывающее подозреваемых, и укажи убийцу. Предупреждение: если ошибёшься, начнешь игру сначала.

Повышая уровень своей личности, ты должен брать из повседневной жизни то, что позволит тебе выполнить все задания. Задания эти расположены внутри Храма Радости. Внутри лабиринта можно свободно перемещаться, он также соединен с городом. Рассматривая цвет крышек люков на полу, можно составить карту лабиринта. Осторожно! Из люков вылетают огненные шары. Если убьёшь их, то появляются новые выходы. Выходы будут появляться в процессе игры. Научись хорошо ориентироваться в лабиринте, это позволит, в зависимости от необходимости, выбирать очередность задания и, главное, позволит открыть дверь, ведущую в центр Храма Радости.

Задания:

1. Зал компьютеров: должен воспользоваться информацией, чтобы выполнить это задание. Обрати внимание на то, что имеешь при себе, и на объекты на экране. Если не имеешь того, что нужно, лифт поможет тебе удрать.

2. Море дырок: выйди и войди в пространство и время, достигни твердой почвы под ногами. (Здесь больше, чем видит глаз).

3. Кибернетические преодоления: каждая игра должна быть

для всех символов доиграна (символ должен вспыхнуть). То, что имеешь при себе, может уменьшить твои страдания или удвоить удовольствие.

4. Рейд на город: задержи бомбардировщики, уничтожающие город. Временем ограничен, чтобы переждать и уничтожить противника, ускорь обстрел его самолетов.

5. Комната ЗТТ: разрушь стену, войди в Отдел Контроля и разгадай кроссворд. Стреляй, но не позволяй стрелять в тебя, можешь принести защиту из города.

6. Говорящие головы: диалог между политиками может быть неприятным.

7. Тир: постреляй в известных личностей. Перед каждым выстрелом должен перезаряжать, мушка должна опуститься вниз совсем.

8. Военная комната: стреляй в символы, получишь баллы. Каждый символ — это одна игра. Тебе может помочь сила любви.

FRED

Фред находится в лабиринте, из которого его нужно вывести. На дороге расположено множество преград и ловушек в виде духов, ежей, капающих ядов и др.

Каждое соприкосновение с такой преградой или ловушкой отбирает силы. В лабиринте также расположены в различных местах фрагменты карты, которые помогут найти дорогу к выходу, дополнительное снаряжение и пропитание, которое позволяет возобновить силы.

За некоторые предметы, найденные в лабиринте, получишь баллы.

Управление:

R — вверх и подскок;

E — вниз;

Q — влево;

W — вправо;

T — выстрел.

FROST BYTE

На одной планете приземлился космический корабль. В нем было 6 роботов-исследователей. Планета была вся в подземных лабиринтах, и роботы решили отправиться на исследование этих лабиринтов. В разведку отправились пять роботов. Шестой остался охранять корабль и в случае опасности прийти на помощь.

Прошло 6 дней, но никаких вестей от исследователей не поступило, что очень встревожило шестого робота. И он вынужден был пойти на поиски.

Вам предоставляется возможность управлять последним роботом. За определенное время найти хотя бы одного из пропавших роботов, и время жизни шестого возобновится.

При путешествии по подземным лабиринтам шестой откроет для себя, что подземелья заселены враждебно настроенными существами. Именно они похитили и заковали в клетки всех роботов. Возле каждого робота в клетке стоит свеча, которая служит ключом.

Для того, чтобы освободить робота, нужно подойти к клетке и нажать на горящую свечу. Освобожденный робот тут же перенесется на корабль для ремонта. После освобождения отправляйтесь на дальнейшие поиски.

FULL

Игра представляет собой имитацию мотоциклетных гонок. Вам предлагается пройти одним из известнейших в мире гоночных маршрутов. Гонщики пользуются машинами таких фирм, как «Хонда», «Харлей», и могут развивать скорость на некоторых участках трассы до 175 км/час. На маршруте есть крутые повороты — следите за скоростью. Постарайтесь не сойти с трассы и установить рекорд, хотя гонку сорока участников вы начинаете последним. Будьте внимательны, не столкнитесь с другими гонщиками, это значительно сбросит вашу скорость.

После загрузки на экране появится таблица:

- 1 — выбор трассы;
- 2 — выбор количества кругов в гонке;
- 3 — тренировочный режим, проход трассы в одиночку.
- 4 — старт гонки;
- 5 — выбор управляющих клавиш и джойстиков.

Подробнее:

1 — вы можете выбрать один из 10 маршрутов. Выбор маршрута осуществляется нажатием клавиши SPACE, а закрепление его клавишей ENTER.

2 — изменит количество кругов от 1 до 5.

Нажимая клавишу 5, можно выбрать:

- клавиатуру;
- протек-джойстик;
- кэмпстон-джойстик;
- интерфейс II.

Управляющие клавиши:

- 1 — поворот влево;
- 0 — поворот вправо;
- 9 — старт и увеличение скорости;
- BREAK — уменьшение скорости и остановка;
- E — закончить игру;
- R — рестарт игры.

На финише вам покажут, какое место вы заняли и какую скорость развили на трассе.

GERRY THE GERM

Джерри — это неудачный мутант микроба, который пытается доказать всему миру свою мощь тем, что устраивает какому-то бедняге инфаркт. Все это проделывается по частям во время путешествия Джерри, которое он начинает из легких.

На первом экране (легкие) он должен собрать цилиндрики с кислородом, избегая белых и красных кровяных телец. Будьте осторожны и внимательны: кровяные тельца очень тесно окружают цилиндрики с кислородом. Если вы не наберете достаточно кислорода, то вас вынесет в мочевой пузырь.

Здесь Джерри плывет по озеру в маленькой лодочке к острову. Кроме того, на экране есть капающий кран, рулон туалетной бумаги, петушок и прочие обитатели, которые плавают и ныряют, стараясь потопить лодочку. Совет: мочевой пузырь легче всего пройти многократным изменением направления движения лодочки.

GLADIATOR

В этой игре вы должны совершенствоваться в искусстве гладиатора, чтобы выжить на арене смерти и стать любимцем Императора. Перед тем, как выйти на арену, вы можете понаблюдать за поединком двух опытных гладиаторов. Для того, чтобы самому набраться опыта, мы вам рекомендуем потренироваться на неподвижном партнере в режиме игры для двоих. Это не так просто, как кажется. Если вы подойдете слишком быстро, то можете напороться на меч вашего противника.

После того, как вы научитесь делать выпады, уколы, рубить сплеча и парировать удары, приготовьтесь к настоящим испытаниям. Не ошибитесь в выборе оружия. Перед вами широкий арсенал кинжалов, мечей, пик, сетей и трезубцев. Для защиты у вас широкий выбор щитов. Всего можно выбрать 3 предмета из 45 предложенных, а какое оружие выбрал компьютер, станет известно после того, как гладиатор появится на арене.

Управление игрой довольно сложное и на овладение им требуется время. Это относится и к гладиатору, и к джойстику. Имеется 45 движений, многие из которых требуют двухкратного перемещения джойстика. Пока вы будете учиться, вам часто придется играть роль подушечки для булавок у вашего соперника.

В каждой игре 3 поединка. Исход боя покажет фигура Императора, превратившаяся в огромный кулак с оттопыренным большим пальцем, дарующим жизнь, если он поднят, и обрекающим на смерть, если он обращен вниз.

«GO.....1994»

После загрузки программы на экране появляется таблица выбора режима управления игрой:

- K — управление с помощью клавиатуры;
- J — управление джойстиком;
- S — старт игры;
- C — получение основного меню программы;
- Основное меню:
- S — старт игры;
- I — инструкция;
- P — режим практики (тренировка);
- D — просмотр демонстрационной игры.

Инструкция:

Инструкция содержит пять страниц-экранов. Для переворачивания страниц нажмите «С», для прерывания просмотра нажмите «Q».

Привет! Мое имя Смифи. Мне нужна ваша помощь, чтобы освободиться, разрушив центральный компьютер, который держит меня под наблюдением вот уже 10 лет. Разрушить его можно только отключив питание компьютера и испортив, таким образом, его оперативную память.

Однако, есть небольшая проблема. Вы должны будете пройти семь уровней обеспечения безопасности компьютера, прежде чем достигните центрального компьютерного зала. Чтобы пройти уровни безопасности (1—6), вы должны получить ключ на соответствующем уровне и вставить его в замочную скважину.

Пробираясь от 7-го к 8-му уровню, где находится компьютерный зал, вы должны пройти площадку телепорта, а затем идти к нему. Вы можете бегать по этажам, запрыгивать в лифты и на

движущиеся площадки, а также подпрыгивать на подкидных досках.

Не пытайтесь встать на основание лифтов, если они наэлектризованы! Прохождение каждого уровня лимитировано по времени.

На каждом уровне для контроля установлены камеры, которые взрывают вас, когда вы к ним прикоснетесь или приблизитесь. Остерегайтесь желедронидов (они не очень-то надоедливы, но могут прыгать вокруг). Будьте осторожны с циркульными пилами и рессорами. Соприкосновение с любым из этих предметов уменьшает вашу силу на единицу, а если ваша сила упала до нуля, то вы теряете жизнь.

Подсчет очков.

Счет будет увеличиваться на одно очко за каждую единицу времени, которую вы прожили. Если вы благополучно закончили уровень, то вам будут начисляться премиальные очки за собранные вами по пути сокровища. Премияльные очки даются также за оставшееся количество жизней и остаток сил. За завершение уровня дается дополнительная жизнь. Вы можете иметь максимум 10 жизней.

Сокровища:

- магнитный квадрат;
- вишни;
- золотой колокольчик;
- клубника;
- изумруд;
- груша;
- деньги;
- яблоко;
- бронзовая ваза.

Управляющие клавиши:

- 6 — влево;
- 7 — вправо;
- 0 — прыжок;
- H — пауза;
- S — старт игры.

При управлении джойстиком кнопку «огонь» используйте для прыжков. Можно использовать любой программируемый джойстик или джойстик-кэмпстон.

Помогите освободиться Смифи! Выключите питание компьютера!

GREEN BERET

Действие происходит на территории «чужой» военной базы, а герой является десантником знаменитого формирования Green Beret (зеленые береты). Зоны охраняются вооруженными солдатами (в среднем каждый пятый способен применить оружие), десантниками (сражаются без оружия с использованием приемов карате), собаками, овчарки обучены нападению на людей) и вертолетами. Кроме того база минирована, и неосторожный шаг может оказаться последним в жизни. Оружие можно добывать только отобрав его у врага. В секторе 17/A на вражеской базе находится группа наших военнопленных.

Задание: любой ценой освободить пленных, каждого встречного врага уничтожить.

В игре 4 зоны. Дополнительные жизни появляются при наборе 30, 100 и 150 тысяч очков.

GUN FRIGHT

Прежде всего эта игра — не аркадное приключение, а скорее, обычная «стрелялка». Здесь нет никаких головоломок, требующих решения, никаких предметов, которые нужно собирать... Только бах-бах-бах...

В игре довольно реалистично изображены аллеи и домики обычного западноамериканского городка. Называется этот городок Черный Камень. По улицам рассыпаны груды камней и виден интерьер зданий. Чтобы посмотреть на экран под разными ракурсами, нужно нажать на клавиши Z или CAPS.

Вы — шериф по прозвищу Быстрохват, два острых глаза блещут из под шляпы. Ваша цель — патрулировать город, где шатаются бродяги и вооруженные бандиты. Вы вооружены шестизарядным револьвером.

Игра начинается со сцены падения мешков с деньгами. Их надо настрелять как можно больше, потому что придется платить за патроны, лошадей, а также платить штрафы.

Следующая сцена начинается с того, что шериф стоит в дверях тюрьмы. Вы можете перемещать его во всех направлениях и стрелять. Слева на экране объявление — разыскивается опасный преступник. Количество пуль над ним — это число оставшихся жизней. Еще ниже — сумма заработанных денег. В нижней части экрана показывается барабан с оставшимися пулями и телеграфный бланк с актуальными ценами на пули и лошадей, а также уровень штрафов.

Ваша задача — быстро проходить по городу, наполненному опасностями. Но самое страшное — это не бандиты, а мирные богобоязненные жители, которые бесцельно шляются по улицам, однако столкновение с ними лишает шерифа жизни и 150 долларов.

Вскоре вы обнаружите вооруженного налетчика, который выглядит довольно устрашающе. После того, как вы набьете его свинцом и успокоитесь, вы с удивлением обнаружите, что лишились 150 долларов. Этот парень всего лишь указывал своим револьвером направление, в котором скрывается настоящий бандит.

С помощью других обитателей городка вы в конце концов доберетесь до Билла Быка, за поимку которого выплачивается премия в размере 350 долларов. Не ждите когда он начнет стрелять, а выстрелите в него сами, и игра перейдет в следующий уровень. Вы столкнетесь с ним лицом к лицу, и теперь результат зависит от вашей реакции и меткости. Если вам удастся поразить его первым вы возвращаетесь, к начальной картине, но теперь на очереди уже Билли Козленок, за которого платят уже больше — 700 долларов.

Еще одно: вы можете найти лошадь, которую зовут Панто, и, сидя на ней, можно спокойно проскакать полгородка, сметая все на своем пути, но к сожалению, лошадь — удовольствие дорогое. Но если вы встретите бандитов верхом на коне, вы можете пуститься в погоню. Желаем успеха!

GYROSCOPE

Помнится и у меня была такая штучка: вы раскручиваете маховичок внутри рамки, и эта система сохраняет равновесие до тех пор, пока маховик не остановится или вся конструкция не наткнется на какое-либо препятствие, а балансировать она может на чем угодно, хоть на натянутой веревке, хоть на острие карандаша!

И вот теперь MELBURN HAUS выпустила программу, которая моделирует движение этой игрушки с поразительной точностью.

Игра немного напоминает MARBIO MADNTMA, которая сейчас стала одной из самых популярных аркадных игр. Вам необходимо провести гироскоп через 5 полей лабиринтов, каждое из которых простирается на 3 экрана. Все это прекрасно выглядит в трехмерной перспективе и состоит из стенок и пропастей, которых надо избегать. Само по себе это не так уж сложно, поэтому дабавлены еще скаты, скользкие как стекло участки, направленные магниты, овраги и крутые подъемы, которые надо преодолеть.

Кроме всего прочего у вас ограниченный лимит времени. Единственное что радует, так это то, что к первоначальным 7 вам добавляют одну лишнюю жизнь за каждую 1000 очков. Наилучшие результаты дает нежное управление джойстиком (или клавиатурой). Еще один совет: не позволяйте гироскопу разогнаться слишком сильно. Для музыки использована программа WHAM.

HALAGA

Игра похожа на такие игры, как FIREBIRDS, ASTRO и т. п. Посланные Федерацией Космических Исследований проверить открытую систему Сигнус Майджер на наличие минеральных ресурсов, вы встретите крайне враждебный прием со стороны роботов-бабочек с этой системы. Только ваше мастерство в обращении с новейшим лазерным оружием может спасти вас от гибели.

Игра состоит из нескольких стадий. На первой, перемещаясь влево и вправо, вы очищаете небо от роботов-бабочек, которые сбрасывают бомбы, пикируя на вас. Когда вы уничтожите их полностью, появляются новые, более быстрые, которые создались из уничтоженных вами и учли ваши возможности.

Управляющие клавиши:

CAPS SHIFT — влево;

Z — вправо;

SPACE — огонь;

S — старт игры;

A — возобновление игры.

После загрузки, для начала выберите режим игры:

1 — если вы используете джойстик АГФ;

2 — если вы используете клавиатуру компьютера;

3 — если вы используете джойстик-синклер.

HARRIER

Вы — пилот скоростного штурмовика, взлетели со своей базы (палубы авианосца) и направляетесь в разведывательный полет к вражеским позициям и к городу. Над морем вас подвергнет обстрелу вражеский корабль. Уничтожьте его бомбами или ракетами. В зависимости от этого вам начисляются очки. В воздухе вас атакуют истребители неприятеля. Увернитесь от них или сбейте ракетами. Затем полет будет проходить над сушей, где вас подстерегают зенитки, танки и радары. Займитесь бомбометанием. На крышах домов установлены всевозможные установки — их тоже надо уничтожить. За городом, в море стоит ваш авианосец, поставьте опуститься на его палубу.

лица, в которой отмечаются показания некоторых приборов:

Управление игрой:

После ввода программы, под рисунком на экране появится таблица, в которой отмечаются показания некоторых приборов:

· Количество набранных вами очков.

Скорость вашего полета.

Количество ракет и количество бомб.

В игре пользуйтесь клавишами:

7 — подъем самолета вверх;

8 — увеличение скорости самолета;

6 — уменьшение высоты и спуск самолета;

5 — уменьшение скорости;

9 — бомбометание;

0 — пуск ракет;

SPACE — катапультирование пилота.

После набора ста очков появляется таблица, в которую можно занести свое имя, набрав его и нажав ENTER.

Счастливого полета!

HEAVY ON THE MAGIC

(Положитесь на магию)

Магистр магии Ферис силой волшебства заключил легкомысленного и не в меру болтливового Ахила в таинственный замок. Против всех ожиданий Ахил воспринял несчастье философски. На столике рядом с собой он обнаружил истрепанную книгу заклятий, в которой нехватало много страниц — может быть она ему поможет выбраться...

Итак, на вас мантия Ахила с капюшоном. Оглянитесь, вы узнаете это мрачное место? Разумеется это HEAVY ON THE MAGIC. Кто знает, какие чудовища притаились поблизости? Они не пожалеют усилий, чтобы уничтожить вас, попадись им только! Только усовершенствовавшись в магии вы можете рассчитывать на успех.

Это последняя работа фирмы GARGOIL — типичная классическая игра, где вы играете роль противостоящего злу персонажа. И окружающая среда вполне классическая — замок, наполненный монстрами, сокровищами и ловушками. Физическая сила, однако, не играет решающей роли, все сражения ведутся с помощью магии — отсюда и название игры.

Достоинством игры является текст, вводимый с помощью клавиатуры в спартанской манере — глагол + существительное. Ко-

манды действия вводятся одним нажатием клавиши и включают 8 компасных направлений, движение вправо-влево, изучение, поднятие и бросание предметов. Есть также набор команд, позволяющих использовать вашу магию: I — пробудить демона, В — атаковать монстра, Р — заморозить его. Есть и другие заклятия, но их предстоит еще найти. Выбранные вами команды появляются на средней части экрана, и вам остается только приписать имя предмета, с которым вы намереваетесь производить операции. Однако, если вас атакуют и у вас нет времени, можете использовать В и без всякого добавления адреса. Можно и разговаривать с существами, населяющими замок. Иногда это позволит вам получить необходимую информацию о тех предметах, которыми вы владеете, о дверях, которые вы не можете пройти, не зная пароля. Часто единственным методом получения этого пароля являются разговоры с обитателями замка, а то и с самими дверями. С троллями, как правило, разговаривать бесполезно. В основном они развивают одну и ту же тему: «Тролли убьют Ахила».

Но у вас все-таки есть один верный друг — уродливый великан Алекс. Он почему-то сразу почувствовал к вам расположение и служит вроде чем-то энциклопедии, намекая о сути использования тех или иных предметов, паролей и т. п. Как только вы найдете заклятие вызова (GALL), вы можете вызывать его в любой момент. Большинство из 21 типа монстров совершенно не умеют себя вести в приличном обществе.

Любой ценой избегайте непосредственных контактов с монстрами — эти контакты весьма болезненны и, обычно, просто смертельны, так как оторваться от монстра очень нелегко. Даже благодушный Алекс может раздавить вас, если вы окажитесь поблизости от места его появления. Он может нанести вам немало вреда, так как не очень сообразителен и может не понимать, что стоит у вас на голове.

Большинство монстров знакомо по предыдущим играм — обезьяноподобные роблины, привидения, крылатые драконы, вампиры, а также медузы и вервольфы, немногие относятся к вам безразлично, большинство же пылает к вам открытой ненавистью. Они решительно бросаются на вас и могут причинить вам немало вреда, если вы будете им мешать.

Не спускайте глаз с индикатора входа слева снизу экрана, тогда вы вовремя заметите приближение чудовищ и сможете, по крайней мере, вовремя смыться, чтобы иметь время для произнесения заклятия.

Вы сможете вызывать демонов. О 4-х демонах упоминается в вашей книге заклятий и каждый из них имеет собственные симпатии и неприязни. Ваш здравый смысл должен подсказать вам, что им нравится, а чего они не любят, какие предметы приведут их в хорошее расположение духа, а какие озлобят, в состоянии озлобления они не любят вопросов и бестолковых игроков.

Фирма хвалится, что в замке около 280 предметов, которые можно исследовать. Некоторые из них полезны, некоторые опасны, а некоторые весьма загадочны. Основы знаний по магии очень вам помогут — лапка саламандры, например, противодействует жаре и огню, но остальные — странные предметы. Возможно Алекс и может помочь, но основную часть времени вы действуете самостоятельно. Особенно загадочно выглядят надписи на стенах — отрицательная черта и других игр этой фирмы. Многие надписи — это заклятия, так что поглядывайте в руководство, приложенное к игре, возможно они будут вам полезны. Некоторые надписи легко понять, как, например, знак, который вам покажет Алекс в комнате со множеством дверей. Осторожно! Я уверен, что один из знаков убьет Акшу, если я попрошу прочитать надпись. Опасное дело, эта магия.

В игре вам дается некоторое количество жизненной силы, которая восстанавливается при еде и убывает в битвах. Если вы хотите добиться успеха в игре, то вам необходимо исследовать тщательно все комнаты, а на это неизбежно уйдет много энергии. К счастью ваши успехи можно сохранить на ленте, так что ничего из ваших достижений не пропадет, и не придется начинать игру занаво.

Ахил может совершенствоваться в магических науках. В начале игры его ранг — НЕОФИТ — это самый минимальный ранг, постепенно он может подниматься вверх по лестнице рангов.

Играть в игру очень приятно, все персонажи живут своей жизнью и действие расцвечено множеством забавных деталей — плащ Ахила развевается, а если вы просите его пройти через несуществующую дверь, он разворачивается к вам и удивленно пожимает плечами. Система команд ввода одной клавишей не труднее системы команд Бейсика на самом компьютере, и к ней быстро привыкаешь. Настоятельно рекомендуем вам составить карту, без нее очень трудно, так как в замке более 250 комнат.

HERBERT'S DUMMY RUN

Вы конечно уже знакомы с Волли и его семьей по играм PARADISE, EVERYON'S A WALLY, PYJAMARAMA. На этот раз мы встречаемся с Волли, Вильмой и Гербертом в большом игрушечном магазине, куда они пришли за покупками для Герберта, но в суматохе и в толчее потерялся Герберт. Он отчаянно ищет своих родителей, но найти их можно, только выполнив ряд условий:

1. Из комнаты с игрушками, откуда начинается игра, войти в коридор и поменять теннисную ракетку на кубик с буквой A (WRICH).
2. На втором этаже в отделе игрушек меняем кубик на пистолет (POP GUN), запрыгиваем на кубики, а оттуда к кассовому аппарату и получаем вместо шоколадной монеты (CHOCOLATE TEN PENCE) — настоящую монету (REAL TEN PENCE). В спортзале на 4-м этаже меняем пистолет на бомбу (BOMB). По веревке следует влезать методом «влево-вправо». С бомбой и настоящей монетой по коридору идем в жилой массив, где нам предложат поиграть в BOMBER (нужно сравнить с землей все здания). При столкновении со зданиями теряется жизнь, дома восстанавливаются и нужно начинать все сначала. После успешного выполнения этого задания появится пушечное ядро (CANNON BALL), которое мы берем вместо монеты. В коридоре меняем пушечное ядро на теннисную ракетку и идем через библиотеку в гостиную комнату. Здесь оставляем ракетку и берем ключ от ящика (BOX KEY). В столовой со стола незаметно возьмем мед (HONEY). Имея с собой ключ и мед, возвращаемся в комнату с игрушками, прыгаем на ящик (JACK), который откроется и пружина вытолкнет вас на верхнюю полку. Вместо меда берем плюшевого мишку (TEDDY).
3. У главного выхода, на первом этаже, меняем ключ на веревку (RUPE). Отсюда направляемся в вычислительный центр, где Мишка с ключом в руке довольно медленно, как и следовало от него ожидать, направится к двери склада, находящейся от него слева, чтобы открыть ее. Пока добираемся до двери, наша цель — оставаться в форме, т. е. отбивать подарки, которые посылают не такие уж дружелюбные компьютеры. Это занятие очень похоже на игру RAIDERS. При потери жизни мишка начинает движение от правой двери. После того, как мишка открыл дверь, идем на склад. Дойдя до веревки, подпрыгнув, удлиним ее.

4. В спортзале оставляем мишку и берем пистолет с собой. Отсюда наш путь лежит в винный погреб на первом этаже. В погребе меняем веревку на пробку (CORK).

5. Имея с собой заряженный таким образом пистолет, отправляемся в крепость. Стражники не осмелятся убить вас. В крепости через дыру пролезаем в королевский зал, по лестнице вбегаем наверх в башню и, оставив там вместо флага пистолет, прыгаем вниз.

6. На первом этаже, в плавательном бассейне, перепрыгиваем с губки на губку (Герберт не умеет плавать), легко достаем резиновую утку (DUCK RUBBER), подвешенную на конце длинной веревки. Оставляем пробку.

7. Теперь поднимаемся на 4-й этаж. В песочнице, на крепость из песка воодружаем флаг, получив взамен камешки (REBELES).

8. У выхода на первом этаже берем незаряженную рогатку (CATAPULTIS EMPTY) вместо резиновой утки. Благодаря камешкам рогатка будет заряжена.

9. В спальне меняем рогатку на сломанный фонарик (TORCH IS BROKEN), который мы можем починить в комнате с лампочками, где меняем лампочки (LIGHT BULB) на камешки. Фонарик работает.

10. Возвращаясь в спальню, забираем оставленную там рогатку. С работающим фонариком и заряженной рогаткой идем в темный подвал, который находится рядом с винным погребом. В этом зале без фонаря мы смогли бы только рассмотреть глаза летучих мышей, но спасительный луч света открывает перед нами таинственный мир подвала. Тут нужно использовать рогатку по назначению: убить всех птиц. В награду с полки упадут патроны (TOY CAPS), которые берем взамен рогатки.

11. Вернувшись за оставленным в коридоре пушечным ядром, поменяв его на фонарь, идем в комнату с оружием, подходим к пушке и делаем огромную пробойну в двери склада. Со спокойной душой лезем в склад и берем скачущего космического попрыгунчика (BOY SPACE HORRER). Оставляем пушечное ядро.

12. Для последующих действий нам нужна теннисная ракетка, которую мы оставили в гостинной комнате. Меняем ее на патроны.

13. В комнате с теннисным мячом нужно с помощью теннисной ракетки и прыгающего мяча выбить все кирпичи с потолка. Действуем по принципу игры в WALL. Здесь следует избегать встречи с проносящимся по комнате кирпичем. Нельзя даже на секунду заглядывать в другие комнаты: в этом случае и в случае падения

мяча на пол, кирпичи восстанавливаются все до единого. Если вам все-таки удастся очистить от кирпичей потолок, то в награду за упорство упадет перчатка (GLOVE), которую забираем вместо теннисной ракетки.

14. Имеем при себе две самые необходимые вещи: перчатку и скачущего космического попрыгунчика. Наши приключения подходят к концу. Перчатка дает вам право попасть в Комнату Находок через дверь, которую охраняет другая перчатка. На эскалаторе родители с нетерпением ждут Герберта. Он с помощью попрыгунчика достает до выключателя эскалатора, и наступает долгожданная встреча.

Управление:

Q, E, T, U, O — влево;

W, R, Y, I, P — вправо;

CAPS SHIFT, SPACE — прыжок (стрельба);

H — пауза;

BREAK — возврат в зал.

Сложность этой игры очень велика, и вы, если хотите, можете упростить ее. В спортзале, залезая на канат, нажмите одновременно пять клавиш: C, J, E, A, K — звуковой сигнал укажет на то, что вы получили бесконечную жизнь.

HORACE GOES SKIING

Игра вырабатывает ловкость. Человек по имени Гораций хочет покататься на лыжах. Сначала он должен купить лыжи. В начале игры имеет 40 долларов. Однако магазин расположен на другой стороне улицы, по которой часто едут машины. Чем дольше думаешь, тем труднее проскочить мимо мчащихся машин. Каждый наезд заканчивается больницей, и обходится это в 10 долларов. Тебе необходимо перевести Горация на другую сторону улицы. После этого нужно войти в магазин. Если у Горация остались деньги, то лыжи он купит. Осталось вернуться обратно. Во второй раз это легче.

Если прошел два предыдущих этапа, то сможешь покататься на лыжах. Во время слалома управляешь клавишами влево-вправо. Смотри внимательно за деревьями, поломаешь лыжи, нужно будет купить новые, если есть деньги. Чтобы второй раз съехать, нужно опять перейти улицу. Любое действие: переход улицы, вход в дом, доезд до финиша — награждаются баллами. Игра кончается, когда кончаются деньги.

Управление:

I или 6,1 — влево;

F или 7,2 — вправо;
? или 9,4 — вверх;
? или 3 — вниз;
? — стоп;
CAPS SHIFT — пауза.

INFERNO

RICHARD CHERNERO предлагает красиво оформленную игру THE INFERNO, (В аду) одну из самых скоростных и логических.

По пути к центру ада вас ждет масса приключений, которые вы, благодаря своему умению, успешно преодолеваете.

У вас впереди 9 кругов. Надо суметь выжить, достичь центра ада и вернуться живым.

В этом нелегком путешествии вам поможет Вергилий — ваш гид. На пути вас подстерегают всякие демоны и чудовища, такие, как крылатый Героин, Гарпия и верный страж подземелья трехглазый пес Цербер с гривой и хвостом змеи.

INVASION

Вы — единственная оставшаяся на земле защита от огромного флота космических пришельцев. Ваша задача остановить пришельцев. Главной целью ваших атак должна быть зона управления флагманского корабля пришельцев. Но его охрану обеспечивают малые боевые корабли и создаваемое ими силовое поле. Так что уничтожить противника не такое уж и простое дело. Вы должны пробить брешь в силовом поле пришельцев, чтобы атаковать мигающую сине-зеленую полосу — это и есть зона управления всем флотом противника. Если вы попадете в нее, то корабль пришельцев разрушится и Земля будет спасена.

Клавиши управления вашей лазерной установкой:

Z — вправо;

CAPS SHIFT — влево;

F — огонь;

H — остановка в игре;

O — восстановление игры.

Вы располагаете четырьмя попытками. На табло сверху экрана показывается количество очков, набранное вами в игре.

После загрузки программы, нажмите любую клавишу, и на вашем экране появится сообщение:

«Нужна вам инструкция или нет?».

Если вы ответили «N» — нет, тогда появится вопрос: «Вы играете сложную игру или простую?». Ответьте «Y» для простой или «N для сложной игры».

IS-CHESS 48

1. Начало игры.

После введения программы в компьютер, на экране высветится доска с мигающим курсором, служащим для введения в компьютер соответствующих данных. Курсор управляется при помощи клавиш 5, 6, 7, 8.

Перед началом партии необходимо установить уровень игры. Программа предусматривает 8 уровней, каждый из которых характеризуется различным временем, отведенным на обдумывание хода:

Уровни:

1 — 2 сек.	5 — 30 сек.
2 — 5 сек.	6 — 1 мин. 15 сек.
3 — 10 сек.	7 — 3 мин.
4 — 20 сек.	8 — 5 — 12 мин.

ВНИМАНИЕ! Приведено среднее время ответа компьютера, в зависимости от сложности ситуации это время может увеличиваться. Первые дебютные ходы могут быть сделаны очень быстро, независимо от уровня.

Дополнительно программа имеет три «проблемных» уровня:

P1 — компьютер стремится дать мат за один ход.

P2 — компьютер стремится дать мат в два хода.

P3 — компьютер стремится дать мат в три хода.

Установленный на «проблему», компьютер «думает» до тех пор, пока не будет найдено решение (или не придет к выводу, что решение невозможно). Подробнее об этом смотрите п. 12.

Текущий уровень игры высвечивается на информационном поле. После ввода программа автоматически устанавливается на второй уровень. Изменение уровня игры можно производить в момент обдумывания хода, игроком, для этого необходимо нажать клавишу L. Количество изменений уровня в процессе игры не ограничено.

Если вы хотите играть белыми фигурами — все готово к игре. В противном случае нажмите клавишу M.

2. Перемещение фигур.

а) Переместить курсор на поле, занимаемое фигурой и нажать ENTER.

б) Установить курсор на поле, куда должна переместиться фигура и нажать ENTER.

3. Информационное поле.

Расположено слева от шахматной доски. На нем компьютер высвечивает каждый последующий ход, а также другую важную информацию. Когда компьютер ждет вашего хода, высвечивается надпись: YOUR MOVE (ваш ход), когда обдумывает свой — LET MY THINK (дайте подумать). Если вы играете белыми фигурами против компьютера, вверху экрана выведено: HUMAN V CYRUS (человек против CYRUS'a). Если черными — CYRUS V HUS (CYRUS против человека. Ходы записываются в обычной шахматной нотации.

ВНИМАНИЕ! Ниже шахматной доски на голубом фоне расположен перечень команд, доступных вам. Например, если появляется надпись TAKEBACK или LEVEL, то вы можете нажать клавишу В для изменения своего последнего хода или клавишу L для изменения уровня игры.

4. Корректировка ходов.

Если вы сделаете недопустимый по правилам шахмат ход, на информационном поле загорается надпись: ILLEGAL (неверно), сопровождаемая характерным звуком. Вы должны произвести корректировку хода.

5. Особые ходы.

Если ваша пешка дошла до восьмой горизонтали — появляется вопрос: PROMOTE TO? В этом случае вы должны ввести первую букву английского названия желаемой фигуры: Q — фезрь, R — ладья, B — слон, N — конь.

6. Результат.

Компьютер выводит сообщение: CHECKMATE — шах и мат, или STALEMATE — безвыходное положение. В случае ничьей высвечивается DROW.

7. Ускорение хода компьютера.

Если вы нажмете клавишу, когда высвечена надпись LET MY THINK, то компьютер сразу же сделает ход.

8. Новая игра.

Если вы хотите прервать игру, нажмите клавишу G. Компьютер ответит вопросом: NEW GAME? (новая игра?). При ответе Y на экране появится новая шахматная доска с фигурами в начальном положении.

9. Смена сторон. Компьютер играет сам с собой — демонстрация.

Нажатие клавиши М вместо своего хода приводит к тому, что компьютер сделает ход вместо вас. Таким образом вы поменяете цвет фигур. При этом вы можете изменить положение шахматной доски на 180 градусов, нажав клавишу О.

Можно сделать серию ходов в режиме «HUMAN V HUMAN» — человек против человека. Для этого нужно нажать клавишу Е. Когда вы захотите вернуть ход компьютеру, нажмите М.

Нажатием клавиши D вы заставите компьютер играть против самого себя.

10. Изменение хода.

Для изменения своего последнего хода нажмите клавишу В. Если вы хотите, чтобы компьютер изменил свой последний ход, нажмите клавишу N.

Посредством многократного нажатия на клавишу В, можно стереть произвольное количество ходов, вплоть до начала партии. Клавиша F вызывает обратное действие. С ее помощью можно повторить ход (ходы), которые были только что отменены.

11. Повторение.

Все ходы, сделанные во время партии, могут быть повторены после ее окончания. Для этого нужно нажать клавишу R — на экране появится шахматная доска в исходном положении, после чего с интервалом в 2,5 сек. будут повторены все ходы. Если вы захотите проанализировать какую-либо из возникших во время игры позиций, можно задержать повторение нажатием на любую клавишу. В этом случае вы имеете следующие возможности:

F — продолжить анализ до последней позиции, имевшей место в партии.

R — повторение сначала.

Вы можете продолжить игру с любого момента. В этом случае сделайте ход обычным способом. (Или нажмите клавишу M).

12. Установка фигур в определенной позиции.

Умение располагать фигуры на доске определенным образом будет вам необходимо. Если вы захотите, например, чтобы компьютер решил шахматную задачу, в любом случае (перед игрой или во время нее), начинайте с нажатия на клавишу С, после чего появится надпись: CHANGE POSITION (изменение позиции). Пока эта надпись сохраняется, вы можете сделать следующее:

A — полностью очистить шахматную доску.

Для того, чтобы установить фигуру на данном поле необходимо установить на это поле курсор и нажать соответствующую клавишу: К — король, Q — ферзь, R — ладья, В — слон, N — конь, P — пешка. Новая фигура заменит другую, если она находится на поле.

Для того, чтобы очистить отдельное поле, установите на него курсор и нажмите клавишу U.

Под надписью CHANGE POSITION появится слово WHITE или BLACK — белые или черные, для установки фигур соответствующего цвета. Для смены цвета необходимо нажать клавишу T.

Данная программа рассчитана также для решения шахматных задач, в условии которых достижение мата в 1, 2 или 3 хода. Для этого установите требуемую позицию, задайте один из проблемных уровней P1, P2 или P3 и нажмите клавишу M.

13. Звук.

С помощью нажатия клавиши S можно отключить звук или возобновить его повторным нажатием.

14. Запись партии на принтере или магнитной ленте.

После нажатия на клавишу P появится вопрос: COMMAND? — команда? Нажав В, можно вывести на принтер текущую позицию. Для записи всех сделанных ходов нажмите Р, а затем R. Если вы хотите, чтобы каждый ход отмечался принтером во время игры, нажмите клавишу Р, а затем Т.

Программа дает возможность записать партии на магнитную ленту для последующего воспроизведения. Для этого нужно подключить магнитофон, нажать Т, затем S. Включить магнитофон на «запись» и нажать любую клавишу. Для ввода ранее сохраненной партии нажмите Т, а затем L и включите магнитофон.

СОДЕРЖАНИЕ

1. 2112 A. D.	3
2. Academy	4
3. Ace	5
4. Adventure -A-	5
5. Alchemist	6
6. Alien 8	7
7. Aliens	7
8. Aquaplan	9
9. Astroclone	9
10. Backqamon	10
11. Bad Attack	13
12. Barbarian	14
13. Basketball	14
14. Batman	15
15. Beach Head 2	15
16. Bomb Jack	16
17. Break Traugh	16
18. Bruse Lee	17
19. Bugaboo	17
20. Caezar The Cat	18
21. Cauldron	19
22. Cauldron 2	20
23. Chess	20
24. Chimera	21
25. Chukie 2/2	22
26. Chuckman	22
27. Cobra	24
28. Combat	24
29. Cookie	25
30. Cosmic	26
31. Cyclone	27
32. Dan Dare	27
33. Death Chase	28
34. Delta Wing	29
35. Duet	29

36. Elite	29
37. Erik s Rloaters	40
38. Everyones A Wally	40
39. Exolon	43
40. Fairlight	43
41. Firebirds	44
42. Firelord	45
43. Flag	45
44. Flighter Pilot	47
45. Flight Simulation	49
46. Flyer Fox	53
47. Flying Dragon	53
48. Frank	55
49. Frankie Goes To Holliwood	55
50. Fred	57
51. Frost Byte	57
52. Full	58
53. Gerry The Germ	59
54. Gladiator	59
55. Go... 1994	60
56. Green Beret	62
57. Gun Fright	62
58. Gyroscop	63
59. Halaga	64
60. Harrier	64
62. Herbert's Dummy Run	68
62. Herbelt's Dummy Run	68
63. Horace Goes Skiing	70
64. Inferno	71
65. Invasion	71
66. Is Chess 48	72

Сборник изготовлен по материалам ТОО «Универсал», Нижний Новгород.

ТОО «Универсал» — это:

- бытовые компьютеры, совместимые с «SINCLAIR-ZX-SPECTRUM»;

- автоматические определители номеров звонящего абонента на базе процессора Z-80 в корпусах различных телефонных аппаратов;

- дистанционное управление для телевизоров ЗУСЦТ;

- разнообразная компьютерная периферия: мониторы, принтеры, дисководы;

- радиодетали и комплектующие;

- программное обеспечение для «SINCLAIR-ZX-SPECTRUM»: игры и прикладные программы на кассетах и дискетах;

- специальная литература, технические описания, инструкции, схемы, описания программ и алгоритмических языков;

- производство, наладка и ремонт бытовых компьютеров, персональных ЭВМ, факсов, видеотехники, магнитофонов и другой бытовой техники.

Вас ждут по адресу: Нижний Новгород, пр. Ленина, 3, магазин «Знание», станция метро «Ленинская» (с 9.00 до 18.00, обед с 14.00 до 15.00, в субботу с 9.00 до 17.00 без обеда).

